
掌机迷
POCKET GAMER
零售价5.80元
2006年19期 Vol.65
超大攻略
紧急出口2
马里奥对大金刚2
口袋妖怪
钻石珍珠
电子天下
ISSN 1672-8866
19>
9 771672 886049



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.65的抽奖活动截止时间为11月1日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

62期中奖名单

PSP

地区	姓名
黑龙江大庆	解馨

NDSL

地区	姓名
浙江杭州	胡盼

G6L 烧录卡

地区	姓名
山东青岛	罗强
江苏南京	岳勇国
陕西西安	潭贺
江苏无锡	朱方洁
广西桂林	潘国庆
辽宁大连	李颖

SC-MINISD

地区	姓名
上海	尚祖光
重庆	黄志强
福建福州	张晓
浙江宁波	滕宇
贵州	华小波
云南昆明	徐登

EZ-FLASH4

地区	姓名
辽宁大连	刘钊
湖北武汉	穆仪
广州天河	黎伟滨
江苏高邮	朱林
陕西宝鸡	武文建

EWIN2-SD

地区	姓名
吉林长春	于洋
上海	陈宏
北京	刘宏飞

EWIN2-MINI

地区	姓名
辽宁大连	宁时鹏
浙江余姚	卢俊晶
河北高碑	韩建

EWIN2-Micro

地区	姓名
江苏苏州	唐晓光
北京	刘欣羽
江西九江	许康


TOYS
定价：9.80 元
金秋十月即将上市！
特别策划
万代敢达模型大赛2006 华北赛区
参赛作品深度综合报告
重磅专题
变形金刚 MP-03 全面研究+红蜘蛛系列总结
机器人工厂
宇宙海盗 十字先锋高达X-1
夏亚专用大魔改造
轰鸣车间
圣斗士圣衣神话 神斗士 齐克弗里德
仙女座最终青铜圣衣
18k的光辉 超越玩具常识——黄金侠
POWER OF LOVE ——大魔神套装
极品全方位
加勒比海盗 亡灵宝藏
头文字D 秋名山漂移传奇
更多充沛内容 精致赠品
敬请关注《TOYS酷玩意》第9期
酷玩意
Vol.9
邮购请注明：“TOYS酷玩意9” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



年度掌机游戏超大作《口袋妖怪 钻石珍珠》完全攻略本来了！秉承《绿宝石》攻略的大好口碑，掌机迷与口袋妖怪网再度携手打造国内最强口袋攻略本，最速最强万勿错过！

口袋妖怪钻石珍珠攻略本

■定价：14.80元　10月16日上市

广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元　10月下旬出版



特别策划万代敢达模型大赛2006华北赛区作品深度综合报告，变形金刚 MP-03 全面研究，红蜘蛛系列总结，宇宙海盗十字先锋高达X-1，神斗士 齐克弗里德，黄金周动漫盛会集中扫描海内外展会深入接触，更多充沛内容！

TOYS(9)

■定价：9.8元　10月下旬出版



跨过一年时限的中国潮流旗舰杂志，最新一期将以更为完美的姿态继续引领今年秋冬潮流巅峰。强势单元"王子贵族风"，会给你带来亚洲潮流的最高境界。别再犹豫，赶紧加入本期周董领衔的搜酷潮流大军中吧。

SO COOL 2006年第(11)期

■定价：15元　10月26日上市

132页精美画集，数百枚插画收藏，『凉宫春日』致密人物设定+详尽剧情解说，VCD+CD+精美海报，SOS团同好必备典藏。

SOS团活动全记录

■定价：24.80元　10月15日上市



大攻略 口袋妖怪钻石珍珠／特别策划 零·忏魂之书／专题 跳票史／完全攻略 龙珠Z爆发NEO／彻底攻略 混沌战争

电子游戏软件2006年第21期

■定价：9.80元　10月20日上市



《口袋迷5》再度登场，本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

口袋迷(5)

■定价：18元　接受邮购



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定，故事年表，开发者访谈，未公开原画，剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　接受邮购



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开，DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：豪华版24.80元　接受邮购

电子游戏软件

2006年第1～21期　9.80元

动感新势力

27～31、34、36、38～44期　9.80元

电子天下·掌机迷

第51～64期(63期7.8元)　5.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋季、冬季　15元

2006年1～11期(3期已售完)　15元

口袋妖怪钻石珍珠攻略本(新)　14.80元

06年标准掌机典藏(新)　24元

口袋迷(5)　18元

声优写真志(新)　19.80元

SOS团活动全记录(新)　24.80元

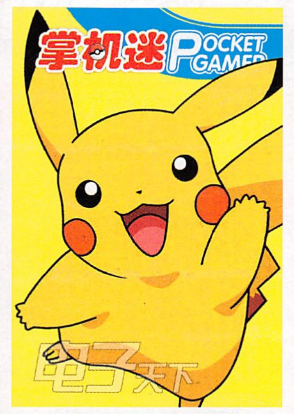
游戏批评06春、夏、秋季号(新)　12元

TOYS第(1～9)期(5期已售完)　9.80元

鬼武者 幻魔戏本　19.80元

最终幻想XII完全攻略本(豪华版)(最后机会)　24.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



■封面主题 / 口袋妖怪■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：暗凌、岚枫、翔武、剑纹
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.65 2006/19

目录

新闻中心

游戏单间

PG吧

玩乐吧

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

今天你收服了口袋妖怪了没有？

责编/翔武 文/NW旅团 RING

——《口袋妖怪钻石/珍珠》评论

怪物来了！口袋妖怪以钻石珍珠为名，再度洗劫广大玩家的腰包（笑）！9月28号当天发售就取得了将近百万的销售成绩！不得不让人再次惊叹妖怪们的无穷魅力。到底这个风靡全世界的妖怪魅力何在？就算不玩，只要来看看，也能够体会到。

画面	★★★★★★
操作	★★★★★★★★★
系统	★★★★★★★★★
音乐	★★★★★★★
情节	★★★★★
耐玩度	★★★★★★★★★★
综合评价	★★★★★★★★★

—— 画面 ——

作为一个游戏，首先能吸引人注意力的就是画面了。口袋妖怪系列从来都是画面朴素、线条简单明了的Q版造型，掌机上的作品中没有任何一款是靠画面作为卖点的，不过这并不意味着制作组会裹足不前。尽管游戏中画面相比起前作来，变化得并不大，然而我们还是能够处处感受到制作组的用心和诚意：本作中恢复了在《金/银》中大受好评的昼夜变换系统，而且将该系统进行了强化，在大地图上的时候背景颜色会有所改变，清晨、白天、黄昏、深夜，这些时刻都不一样，有点让人身临其境的感觉，同时在大地图上战斗时，我们也可以看见战斗中的背景颜色会根据时间段进行改变，再加上游戏中将下雨、浓雾以及暴风雪等天气进行了不错地描绘，因此玩起游戏来一点也不觉得枯燥；到了《钻石/珍珠》，掌机上的口袋作品总算是采用了3D的画面了，尽管这个“3D”并不是真正意义上的3D，但我们依然可以看到错落有致的地形以及建筑物的临场感，相信以后在画面上会有更好的表现吧。

—— 操作 ——

任天堂的DS游戏在操作上都有着比较好的表现，本作也不例外。在游戏中，大部分操作是可以用传统的方法进行的，简单的几个按键即可搞定一切操作。上屏显示着主要的内容，下屏幕则是一些选项，那些选项可以使用触摸笔来点击进行操作，触摸笔操作的方式会比传统的操作方式来的方便些，我们都知道，装道具的包被详细分为好几种，如果从一种切换到另外一种的话，必须使用方向键，如果中间还有其他几种间隔，就会造成切换的时间延长，而使用触摸笔就不存在这种问题，轻轻一点，就能够立刻切换到想要的种类；如果同一种道具数量过多需要往下翻页而又嫌方向键翻页速度太慢，也可以用触摸笔在下屏幕的精灵球上画圈，这样翻页的速度就飞快了。类似这种便利的例子还有很多，可见制作组是很为玩家着想的。当然还有一些地方是必须用到触摸笔的，比如在地下探险的时候以及制作糖果时，另外下屏还设置了一些便利的功能，虽然这些可能会让习惯了传统的玩家有些不适应，不过那些操作方法都很简单，很容易上手。在操作上，本作无疑给广大玩家交了一份满意的答卷。

—— 音乐 ——

笔者玩了超过50个小时，得出一个比较主观的结论：本作的音乐好听。轻松活泼一向是口袋妖怪的主题，配合上同样轻松活泼的曲调是再合适不过的了。原野的几首BGM都很不错，在那里冒险有如在散步般轻松；城镇的BGM则和前几作差不多，突出了城镇安详、平和的气氛；战斗BGM依然是那种略带紧张、刺激感的，胜利之后的旋律甚至和前作没什么差别，另外还有系列中几乎没有变化的BGM——各个GYM的BGM，这是传统么？说完了优点，该说说笔者认为的败笔了，比如213号到214号公路那一段的BGM，简直是刺耳，和口袋妖怪那轻松活泼的主题格格不入，尽管在游戏中，那里发生了让人嘘唏不已的事件，但也没有必要刺激玩家的耳朵吧？总的来说本作的音乐的制作都是比较用心的，值得反复聆听。

—— 情节 ——

口袋妖怪毕竟是一款以收集、育成、对战为

主的RPG，情节这东西是次要的，这种想法已然深入人心了，恐怕也已经深入制作组的心了，汗……和前几作一样，本作的剧情也是“一个初出茅庐的口袋妖怪训练师的成长过程”，从某某口袋妖怪博士那里得到第一个属于自己的妖怪以及图鉴→告别母亲踏上成为冠军的旅程→打败N多训练员→打败8个训练馆的馆主集齐徽章（中间还会有“打败某个邪恶的组织”的插曲）→打败4天王以及冠军→成为冠军→为了收集更多的口袋妖怪而再度旅行……这种剧情已经成了一个公式了，有哪作不是这样的？哎~反正也没有太多人计较剧情，这就算是不过不失吧。

—— 耐玩度 ——

口袋妖怪系列不仅是疯狂敛财的妖怪，也是吃时间的妖怪！这个妖怪换上了钻石/珍珠的名号后再度得到了进化！想想看，光是收集齐那数量庞大的妖怪们就得花上N×N个小时了……在本作中，怪物的数量将近500种，多出来的不少妖怪都需要比较麻烦的方法才能够收集到，光是这一部分就得抹杀掉不少时间了，更别说还有以前的386种呢？真正要用普通的方法的话，恐怕是没有办法的吧？毕竟还有“任天堂专用骗钱方法”在那里罩着呢，不过这到底是不会影响到FANS的狂热的。今天，你抓了口袋妖怪了没有？

—— 系统 ——

画面、剧情都不是长项的口袋妖怪，能吸引人的最大的法宝当数系统了，本作中，系统有了



很多变更，因此放到最后来进行逐一详细地说明。

图鉴完善：口袋妖怪中最吸引人的是什么？想必上到已经中了“剧毒”的FANS，下到对口袋只是了解一二的人，都会想到是数量庞大的“妖怪”吧！这些形形色色的妖怪有的外表可爱、有的凶悍无比——可爱的、可怕的、帅的、酷的、甚至是“丑陋的”、“恶心的”都有，无论是哪个年龄层的人都能够找到自己喜欢的口袋妖怪，任天堂在设计这些妖怪们的造型的时候恐怕要的就是这种全年龄通杀的效果吧。相信口袋妖怪能风靡全球，妖怪们的形象起了不小的作用。每逢新作发售，任天堂都会加入不少新的妖怪，这次当然也没有例外。在新的妖怪中，有几点很值得人在意。

出现了不少曾经出现过的妖怪的进化形态或者是退化形态：在新作中，进化道具又增加了几种，新的进化石有光之石、暗之石和觉醒石等，这些石头都是给老版的妖怪们进化用的，双色玫瑰在使用了光之石后能够进化成一个具备相当实力的家伙、夜乌鸦在使用了暗之石后进化成更为强悍的乌鸦……老树换新装的妖怪们的进化方式大多是比较奇怪的，携带道具升级后就会进化的、学到某一特定招数后升级就能进化的、甚至在某个固定区域升级即可进化……不管怎么进化都好，一堆原本实力平平的妖怪在进化之后都具备了不错的实力，甚至可以说是有了质的飞跃，它们到底能有怎样的表现呢？真是让人期待啊。

除了新进化形态的以外，还有不少原妖怪的退化形态。这种类型的妖怪不多，细细数下来，十个都不到，其中大部分我们都已经在新作发售前公布的消息中有所了解了，因此就不多罗嗦了。和实力变强的妖怪们相比，这些有所退步的小家伙们当然不会成为对战的首选，它们的存在似乎仅仅是为了完善图鉴而已。

还有一个设定让人对制作组肃然起敬：几乎每种有性别的妖怪，雄性和雌性在外貌上都有一点差别，有些妖怪的差别会比较明显，比如沼怪，雄性的沼怪在耳朵那个位置上的触角有两对分叉，而雌性的只有一对；有些妖怪的差别就不那么明显了，比如双色玫瑰，差异是胸前的那片叶子，雄性的只比雌性的稍微长点，需要将两个妖怪放在一起比较才能看出来；还有一些妖怪几乎没有什么差别，比如毒蝎子，笔者拿着不同性别的两只蝎子观察了老半天，楞是没看出有哪怕是一点点的差别……在游戏进行到中期，会将图

鉴升级到可以观察到不同性别妖怪的样子。当玩家们已经习惯了同一种口袋妖怪在相貌上并没有任何区别的现在，这个看起来多此一举的举动实在是很让人佩服，连这种细节都不放过，可见制作组的严谨，口袋妖怪之所以每作的素质都很高，和这个严谨的态度是分不开的吧？

数量众多的神兽的出现：按照惯例，每次新发售的作品都有几只神兽登场，虽然神兽的数目是越来越多，但像本作般如此之多的还是吓到了人了：钻石的时间之神迪亚鲁加、珍珠的空间之神帕鲁奇亚、掌管生命的冥界龙王基拉迪纳、传统三神的三个湖的精灵、掌管梦境的美梦神兽以及噩梦神兽……甚至还有一个最强神兽！种族值之和达到了720，超越了其他任何PM的究极神兽，这个“创造口袋妖怪”在图鉴上的说明是，“用1000只手，在宇宙中创造口袋妖怪的神话”……这么说来它就是真正意义上的口袋妖怪之神了，无论在哪方面都是无懈可击的，这个神兽的出现意味着什么呢？恐怕只有制作组才知道，我们都来期待有关这个“唯一神”的剧场版动画吧！相信任天堂会给我们一个交代的。

招数变更：如果说口袋妖怪仅仅是给小孩子们玩的游戏，估计会有很多FANS跳出来反对吧！妖怪的捕捉、挑选、培育等等可都是有着很多值得深入研究的内容存在的，想要精通这些，没有苦下一番工夫，那就只是空谈。

妖怪的捕捉和挑选部分和前作相比并没有什么变化，只有培育这一部分，可以说是有了天翻地覆的变化。每个玩家捕捉口袋妖怪（或者是孵化了N多蛋从中挑选，蛋中孵化出的妖怪不再是LV5的了，而是LV1，这样更像是真正的“新生儿”了吧），并花费大量的精力挑选出一只个体值高、性格也合适的出来，然后努力地培养它，是为了什么呢？当然是为了使它成为一个理想的战斗力量了。不过本作中招数的变化使得培育的方法需要进行大幅度的变更。在以前的作品中，同一个系的具备威力的招数属于普通攻击还是特殊攻击完全决定于该系的种类，如鬼系的攻击招全是物理攻击、而火系的攻击招都属于特殊攻击一样。而在钻石珍珠版本里，攻击招数重新进行了分类，不少原本属于物理攻击的招数变成了特殊攻击，比如著名的普通系技能“破坏光线”这次成了特殊攻击……同样地，不少原本属于特殊攻击的招数成为了物理攻击，比如恶系的强招“咬碎”就是物理攻击。一般说来，攻击时需要身体接触的几乎都是物理攻击，不需要身体接触的大多是特殊攻击，其实不知道哪个招数是属于哪种攻击的也没关系，招数解说里有用图标来解释。还有一种类型的招数是“变化”属性，非攻击招数都属于这个属性。招数属性的重新划分，配招就得重新思考思考了，努力的分配必然也会随之改变。因为招数属性的变更，不少妖怪的战术的战术也会有所变动，比如说以往的攻击型胡地通常会配上三属性拳中的一到三种，而现在三拳全部属于物理攻击，物理攻击非常差劲的胡地就不能再用这种配招了，但却可以使用格斗系的特殊攻击来反克恶系……这个改变也必然会引发新的一个讨论配招的热潮。

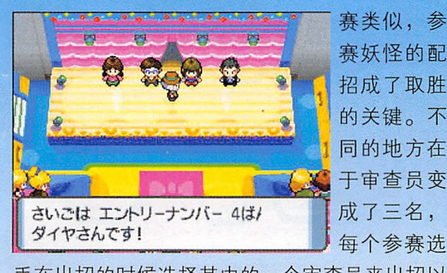
口袋妖怪的种类增加，招数的种类也会随着增加，这次增加的新招数的数量依然是和增加的新种类的妖怪数目一致（制作组好像总是来这套）其中有不少亮点哦，至于是什么亮点，那就有待各位在游戏中发掘了。还有，技能机器数量也增加到了100种，其中有对战中极其实用的招数“替身”、“剑舞”等，而且还能反复得到！以后的口袋对战必将更加激烈刺激！

地下探险：新奥地方的地下是个广阔的迷宫！我们的主角是在这个迷宫中探险的一员。在游戏初期即可得到探险装置。目标，地下迷宫，GO！

地下探险实质是挖宝行动，可以说是本作中一个相当出彩的系统，它对应DS的无线通信装置。挖宝挖宝，重要的当然是那些光是听到名字的就会让人垂涎三尺的宝物了：几种化石口袋妖怪、各种进化石、所有种类的碎片、心之鳞片、各种属性的晶体（本作新增道具）……还有一些恢复药品以及道具等等。除了这些以外，还有无法带回地上的玉类道具，收集了一定程度之后可以和NPC交换道具，所交换的道具中有能够制作秘密基地的哦！我们又可以像宝石版本一样精心打造属于自己的小天地了。在地下探险的时候还有可能踩中陷阱哦，泡末陷阱、岩石陷阱、火焰陷阱等等……甚至还可以自己设置陷阱来捉弄一起参与探险活动的其他玩家。怎么样？听完之后是不是有一番跃跃欲试的想法？

选美大赛：选美是前作的重头戏，在本作中，它的分量不减反增。想要体会PM在战斗以外的魅力，一定要让它参加比赛。

和前作有所不同的是，选美比赛扩充到了三场审查，最后一场演技审查和前作中的吸引力比



赛类似，参赛妖怪的配招成了取胜的关键。不同的地方在于审查员变成了三名，每个参赛选手在出招的时候选择其中的一个审查员来出招以吸引其注意力。

第二场审查是舞蹈审查，就是参赛选手的舞姿比试啦。参赛选手分为一个领舞口袋妖怪和三个伴舞的，领舞选手先在前半曲中做出动作，然后伴舞者在下半曲中的同样的节奏里做出一样的动作即可。如果在伴舞的时候能够做出精彩的动作，同时领舞时做出高难度的动作使得其他伴舞的选手出错，即可得到高分。

第一场审查是基本审查，和前作的魅力审查是一样的，如果能把参赛妖怪的参赛对应的美丽度提升的话，得分也会高点。另外在这个审查中还增加了“装扮”这个项目，要求每个训练员在60秒的时间内使用装饰品和壁纸将参赛选手装扮得尽可能靓丽点。美丽的装饰品加上可爱的妖怪们的组合，萌就一个字。

由于比赛的项目分为五种，每种都有四个等级……看来不花许多时间是没办法得到优胜的，又一个时间杀手……

种树系统：种树系统是前作中新出现的系统，可以将各种各样的树果进行量产化的系统，树果的种类很多，作用也不少：恢复啦提升战斗力啦制作糖果啦等等，在本作中，树果的作用又增加了一个。为了能在选美的第一场审查中胜出，我们需要魅力度满点的装饰品，多多益善。游戏中的装饰品有很多，其中有一部分能在攻关过程中从NPC手中得到，但那些装饰品不仅数量不多，而且质量也不见得高到哪里去，只使用那些装饰品的话，怕是只能通过初级也会有不少困难吧……因此我们需要自己去获取！在花店里可以和柜台MM交换各式各样的装饰品哦，条件就是需要用到树果，而且数量庞大……因为装饰品都是放在重要道具的“装饰品盒”里，无法通过通信来交换，所以老老实实地去种树吧。

在本作中，种树系统在原来的基础上进行了强化，可以对土地进行施肥了，可以辅助果树的生长，土地在干燥到需要浇水的时候还会改变颜色进行通知哦。同时还有方便的树果追踪器这种东西，可以让人一目了然地知道在哪里有成熟的果树，不必再像前作那样满世界跑了。种树也是蛮耗时间的系统，甚至有些树需要长达近百个小时才会结出那么可怜的几点，不过为了那些东西，还是忍了吧……

手表：实质上是便利功能大集合，在平时，DS的下屏幕是用经典的LCD显示的，具备多达20种功能的多功能仪，这个仪器被集成在主角的手表里。这么多的功能都有哪些用处呢？两种表可以让玩家注意到时间的流逝提醒到什么时候该去抓什么妖怪、计步器可以帮助孵蛋、计数器方便记录PM获得的努力值、饲养所观察器可以随时知道寄养在饲养所里的宝宝们升了多少级以及是否生下了蛋、还有计算器、妖怪心情查看器等等……随着游戏的发展，这些实用的功能才会被慢慢发掘出来，好好利用这些功能，可以使游戏轻松许多。不过这个系统也有着不方便的地方，就是无法随心所欲地切换到自己想要的功能中……平时游戏时如果只需要用到一个屏幕，另外一个屏幕需要闲置着吗？制作组给其他厂商上了很好的一课。

其他：口袋妖怪是强调“众乐乐”的游戏，其联机功能自然不弱。在对应WiFi的本作中，我们可以和世界上的任何人进行联机，交换和对战一向是口袋妖怪系列的传统，这次，抛开了地域的限制，使得玩家们更方便了。对战方面，新加入的双人对战更是一大特色，和陌生人组队再和另外两个一样陌生的人交战，是不是很紧张刺激呢？和前作进行通信也是一个称道的要素，要知道，将近500种PM啊！而且有那么多种是无法在新作中得到的，想要收集更多的妖怪们，就要在宝石版本以及火叶版本中辛苦培养过的妖怪们该再度现身吧。可以将它们一一传到新作中，它们的等级、能力、性格、努力值以及携带的道具等等都不会变化哦，美吧！

系统方面的变更点还有很多，因为时间仓促，笔者只能简单地进行介绍了。相信每位读者在玩起游戏时，都会感慨系统的变更如此有趣、如此便利吧。

总的说来，钻石/珍珠不仅没有辜负“口袋妖怪”这个名号，而且还将其发扬光大。素质相当高的本作同样值得人们花费许多时间在其中。从今天开始，你也踏上成为一流的口袋妖怪训练师的征程吧！

东京电玩展2006圆满落幕



CESA主办的日本最大规模的游戏盛会“东京电玩展2006”在经过了9月22日至24日这3天好天气后圆满落幕。到会人数记录为192411人。

去年的东京电玩展2005上XBOX360实机第一次在日本登场，PS3则只公开了游戏影像。今年Wii这边推出了许多试玩让次世代游戏机与广大玩家进一步接近了。而且本次SCEI社长兼CEO久多良木健在演讲上宣布PS3的20GB硬盘的版本将降价为49980日元发售，这个新闻备受瞩目。

东京电玩展2006在23日这一般公开日的第一天入场人数是84823人，24日入场人数是67943人。在23日出现了非常混杂的状态，SCEJ、SQUAREENIX、CAPCOM、KONAMI的展区5和6出现了无法移动的场面。

2004年160096人，2005年176056人，然后是今年的192411人，这都是次世代游戏的魅力所致。等待SCEI的PS3和任天堂Wii发售后游戏业又将兴起一股新的波澜。



TGS2006上久多社长宣布PS3降价

SCEI总裁长久多良木健在东京电玩展基调演讲后突然宣布，日版20GB版本PS3售价将会从原定的59800日元下调到49980日元，并且增加HDMI接口。

这突如其来的惊喜可以说是TGS2006上最大的新闻。不过令人差异的是如此重要的消息却是以较为低调的方式公布的，实际上在久多良木健的基调演讲中对此消息只字不提，而是在会后的答记者问中“偶然”提及的。日本玩家对于PS3的价格可以说抱怨已久，这次也是顺应民意。

此消息公布后，人们开始猜测欧版和美版PS3是否也会降价。不过可惜的是此次降价计划看来只是针对日本地区。SCEA总裁平井一夫近日在接受记者采访时说：“在美国，我们对E3时公布的售价非常满意，20GB 版本为499美元，60GB版本为599美元。目前并没有在美国市场降低售价的计划。”虽然否认了降价，但是平井一夫确认，全球的20GB版本PS3都将配备 HDMI接口，这款低端版本的PS3终于不用被挂上“阉割版”的恶名了。



SCE，TGS2006的王者！

今年SCE的展区是确保了过去最多的小间数量，形成了一个非常庞大的展区。大半的空间都是用于放置备受瞩目的PS3的试玩台，再加上久多社长在基调演讲上发表了PS3价格下降的重大新闻，毫无疑问成为最热门的展台。在一般公开日的23日SCE的展台混乱之极，前进一步都十分困难，可见人气有多大。

相比PS3试玩台前的超级拥挤，在展区深处的PSP区来的人也一点不少。SCE推出了7款PSP软件和游戏。其中最受欢迎的是CAPCOM推出的《怪物猎人P2》，在试玩下载点人山人海，大家都处心积虑的寻找最快下载的方式。

下面就来看看PSP几款热门软件：

—— 圣女贞德 ——

发售日：2006年11月22日预定

价格：5040日元

LEVEL5公司开发的新作SRPG。主人公是著名的历史人物贞德。首先值得注意的就是画面。卡通渲染是LEVEL5最擅长的技术，这次借助这个使得游戏画面十分引人注目。

游戏的战斗系统是十分传统的4方向位置，移动到别人身边后选择攻击。对侧面和背后做出攻击的话就有伤害和命中的提升。喜欢SRPG的玩家很快就能适应。目前开发进度85%。

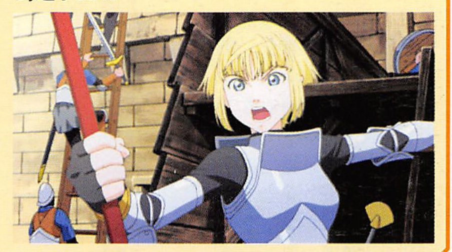
—— 天地之门2～武双传～ ——

发售日：2006年10月19日

价格：5040日元

这是PSP上发售的3D动作RPG《天地之门》的续作。这次的主人公变为两人，在操作其中一人时另一人就交给AI来操作，同时进行战斗，玩家可以随时切换角色。

和前作一样可以自创招式。这次打倒敌人后会得到“拳谱”。这次不只是剑术，还可以使用体术、枪术。体术只攻击正面一线、枪术则攻击范围很大，这些都是基本。开发进度已经到达了95%



“日本游戏大奖2006”花落《脑白金》和《最终幻想12》

CESA在正在召开的“东京电玩展2006”中举行了“日本游戏大奖2006”的颁奖仪式。

“日本游戏大奖2006”是把去年为止把“一年中最优秀的游戏”投票选出的仪式。今年度“日本游戏大奖2006”颁发给了任天堂的掌机NDS上发售的游戏《东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 大脑锻炼成人的DS练习》（俗称《脑白金》）和SQUAREENIX发行的PS2用游戏《最终幻想12》。这是自2003年以来第二次同时选出两款游戏接受大奖。

以下是获奖名单：

大奖		
获奖游戏	获奖会社	机种
脑白金	任天堂	NDS
最终幻想12	SQUAREENIX	PS2
优秀奖		
获奖游戏	获奖会社	机种
欢迎光临 动物之森	任天堂	NDS
王国之心Ⅱ	SQUAREENIX	PS2
电子宠物商店街	NBGI	NDS
深渊传说	NBGI	PS2
任天狗	任天堂	NDS
马里奥赛车DS	任天堂	NDS
怪物猎人2	CAPCOM	PS2
龙如	SEGA	PS2
汪达和巨像	SCE	PS2
销售奖		
获奖游戏	获奖会社	机种
欢迎光临 动物之森	任天堂	NDS
全球奖 日本作品部门		
获奖游戏	获奖会社	机种
任天狗	任天堂	NDS
全球奖 海外作品部门		
获奖游戏	获奖会社	机种
魔兽世界	暴雪	PC
特别奖		
获奖游戏	获奖会社	机种
怪物猎人P	CAPCOM	PSP
英语泡菜	任天堂	NDS

SQUAREEINX展台大热门

在幕张会展中心开幕得“东京电玩展2006”上，老牌厂商SQUAREEINX（以下SE）展出了数款各平台优秀的游戏软件，展台异常火爆。下面就来了解一下王道厂商未来给玩家准备了什么优秀的游戏。

NDS：《最终幻想12亡灵之翼》

发售日未定/价格未定



此次作品是在PS2上发行的大作《最终幻想12》相关的原创新作。在《最终幻想12》上登场的“梵”和“潘涅罗”将作为故事的主人公。

世界流传着浮游大陆的传说，这是追逐神秘新奇的空贼最好的冒险舞台。梵的服装还是和PS2版时候一样，但是脸和神情变得幼稚了许多。而且潘涅罗不仅是衣服，神韵上给人的感觉也和以前不一样了,第一次见到她的现在模样的《FF12》玩家很多都认不出是潘涅罗。

亡灵之翼将以浮游大陆雷姆莱斯为舞台，现场派送的册子上写着“年轻的空贼去向天空的彼方”。请期待后续报道。

NDS：《精彩世界》

发售日：2007年预定　　价格：未定



SE又公布了一款由《王国之心》的制作小组制作的NDS用新游戏《精彩世界》。本作的舞台是比较接近现代的世界，在一条叫做“涉谷”的街道。主人公樱庭音操被死神选上参加了“无理头游戏”。于是在涉谷车站前觉醒了超能力的音操和同样被卷入这个游戏的美崎四季共同行动。游戏中全面使用触摸笔，移动不用说，和敌人战斗时还采用了同时使用十字键和触摸笔的独特操作方式。本作创新要素十足。

NDS：《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》

发售日：12月28日

价格：5040日元

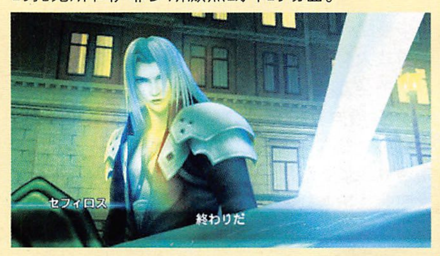
年末即将发售的《勇者斗恶龙怪兽篇》系列最新作当然不遗余力的展出。3D的画面意料之外的漂亮，主人公的动态描绘更是惊人的流畅。地图移动时是以第三人称视点在3D地图内移动，画面的质感和PS2的《勇者斗恶龙怪8》十分相近，给人画面十分出众的印象，能以NDS表现这么优秀的画面实在是不简单。游戏性上关于怪兽的育成和对战都备受好评，而且这次对应Wi-Fi无线通信对战。这款游戏必定是年末最受关注的游戏之一。

PSP：《危机核心 最终幻想7》

作为《最终幻想7》外传性质的作品，这次展出只播放了动画，并没有实际试玩。

《危机核心》是在《最终幻想7》正篇的7年前展开的前传性质的故事。主人公扎克斯与从小长大的艾亚里斯相遇，又和性格冷静的萨菲罗斯对话。描绘这些场面的画面最多。

战斗模式方面采用了按键入力式让动作性变得很高。影像中巴哈姆特和伊夫立特用耀眼的强大攻击消灭了敌人。而且在影像中还看到了稳健的扎克斯和萨菲罗斯激烈战斗的场面。



PSP系统版本2.80刚到，2.81又接踵而至

2006年9月7日，SEC将PSP系统软件的最新版本升级到了2.81。这次版本更新距离上一次7月27日的2.80版本仅仅1个月多10天，PSP版本更新之快真是让人应接不暇。

这次的版本升级主要是为了对应4GB以上的记忆棒。在2.80以前的版本如果使用4GB以上的记忆棒，就有可能出现文件夹破坏、数据读取不能等系统错误的情况。SEC呼吁大家在使用4GB以上的记忆棒的时候务必提前把版本升级到2.80。除此外还提升了系统的安全性能。

而且升级后，PSP连接因特网的方式变为3种，分别是：通过UMD、PC、还有直接连接。

今天你排队了吗？《口袋妖怪 珍珠/钻石》发售！

2006年9月28日，任天堂NDS大作《口袋妖怪 珍珠/钻石》发售，毫无疑问的出现了排队长龙。在东京新宿的淀桥新宿西口总店，正常开业时间是早晨9点30分，而在9点的时候就已经出现大队伍。从头到尾总共有150人以上，排队的人以白领和学生最多。

淀桥店为了避免混乱在9点15分提前开店贩卖。这次照例分两个版本的《口袋妖怪 珍珠/钻石》几乎全部是被同时购入，印象中只有少数单买了《钻石》。这一天同时购买NDSL和软件的也非常多。这次贩卖一直持续到了下午，因为任天堂供货量很足，所以并没有出现缺货。



↑最近日本排队情况异常频繁，这和NDS在日本的大人气是分不开的。任天堂也为必定百万的《口袋妖怪》准备了足够的供货量，不会出现玩不到的情况。

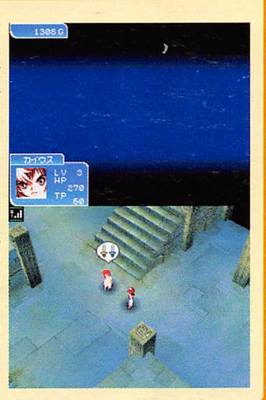
《暴风传说》新情报公开：支持3人联机！

BANDAINAMCO的人气RPG《传说》系列最新作NDS《暴风传说》最新情报在公开，这应该是发售前的最后预热，游戏预定10月26日发售，价格5040日元。

《暴风传说》搭载了许多过去所没有的新要素。这次主要是介绍关于通信联机的新要素，这项要素也只能搭载在NDS上呢。这个系统可以说是开辟了一片新的领域。



通信联机模式的运用让玩家可以分别控制各个角色，一起协力探索迷宫深处获得宝物的模式。在这个模式下玩家选择在本篇育成的其中一名角色，和另外两名玩家选择的角色一起组成最多3人的队伍，然后一起在迷宫内寻找到的钱和道具可以反应到游戏正篇中，但是在迷宫内得到的经验值不能保留到正篇。

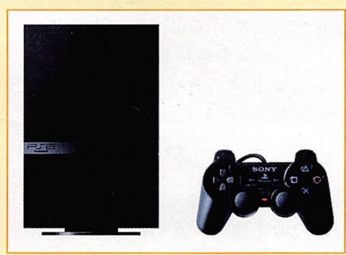


SCEJ发售PS2新版本“SCPH-77000”

SCEJ于9月15日发售了PS2最新版本“SCPH-77000”。“木炭黑（SCPH-77000CB）”和“陶瓷白（SCPH-77000CW）”两款作为首发颜色，售价16000日元。

2004年11月发售的“SCPH-70000”登场以来是以小型、轻量化为卖点。而“SCPH-77000”型则是在这个基础上的发售的廉价版本。这款型号性能上和开放价格“SCPH-75000”性能和配置上是完全一样的。

自“SCPH-75000”以来出现了部分游戏不兼容的问题，而和“SCPH-75000”完全一样的廉价版应该还是无法避免这个问题的发生。所以购买的时候务必三思而后行。



↑PS2从10000系列一直发展到现在的70000系列，相信再过不久PS3发售后就会出现90000系列的机型呢！



话题1 你对目前NDS和PSP的软硬件定位有什么看法

●我觉得现在NDS和PSP有种定位互换的感觉，NDS现在面对的玩家变成了非核心玩家了，而PSP上真正的游戏倒是变多了。（王海亮，20岁）

●PSP的定位还是媒体播放这些，不然SONY怎么总是在更新这方面。（许涛，23岁）

●NDS能照顾不玩游戏的人，很不错。(马凯)

●PSP有太多功能,以至于它的定位都混乱了。而NDS虽然画面没PSP华丽，但其有着触摸，声音等次世代系统，而大有前途。看好！(三栖人论坛，浮士德Ⅵ世）

●PSP像家电软硬件又有点像电脑的周边，而且太乱，鱼龙混杂。NDS就针对游戏和创意方面，还是不错的。（三栖人论坛，漩涡ん鸣人）

●我认为PSP的游戏注重画面比较适合年轻人。NDS的游戏是全年龄能玩的。（三栖人论坛，哈密瓜骑士）

●PSP的硬件定位太乱就是个MP4+游戏机，还多余的弄了许多花哨的东西，硬件性能不能充分挖掘。NDS就是纯玩的。（三栖人论坛，SOUL99）

●我想如果DS的屏幕进化为QVGA级别的话，相信会有更多的人投入它的怀抱的,我觉得应该会有很多人像我一样在DS的游戏性和PSP强大的视频能力及其它丰富的功能之间难以抉择。(三栖人论坛，Iglaiyy）

话题2 你最关注今年哪些预定发售的作品

●对这次的《世界传说 光辉神话》非常关注，再次聚集了传说系列中的众多角色，机能也都发挥出来了。（刘利君，22岁）

●《合金装备ops》感觉非常不错，KONAMI下了很大工夫啊。（王维，23岁）

●当然是《逆转裁判4》！换了新主角，不知道会有什么新要素。好期待啊！（三栖人论坛，哈密瓜骑士）

●最关注的是《怪物猎人P2nd》吧，似乎比前作多添加了些新要素；还有迟迟未发布的大作《CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ》，期待中……（三栖人论坛，小狼）

●《口袋妖怪》和《JUMP究极明星大乱斗》啦，等很久了，极品啊！！（三栖人论坛，成步堂龙二）

●最关注的是《恶魔城》，前作《苍月》在利用DS新玩法上做的不是很令自己满意，所以希望在玩到新作时会得到更多的惊喜。（三栖人论坛，崇拜约书亚）

●《赛尔达传说》，游戏方法新颖，而且更有策略性，期待。（三栖人论坛，上官岚）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你认为掌机游戏的网络要素在今后是否会占领主导地位。

2、你对《口袋妖怪 钻石/珍珠》这一作有什么评价。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏半月销量榜

掌机半月销量信息，为读者提供第一时间日本掌机游戏市场动向，残酷的市场竞争就从这里开始。

9月11日—9月24日 TOP 10

日本市场PSP可谓是全军覆灭，除了GBA游戏节拍天国上榜外，其它九名位置全部被DS军团占领。又一款ETC游戏《脑年龄》发售便占据第四名位置。

1 DS ↑ 最终幻想3DS

●SQUARE・ENIX ●RPG ●2006.8.24



双周销量：**125019**

累计销量：731690

FF3DS势头强劲，本期终于攀登榜首位置。

2 DS ↓ 新超级马里奥兄弟

●任天堂 ●ACT ●2006.5.25



双周销量：**106665**

累计销量：3099175

马里奥继续狂奔累计销量直逼《动物之森》。

3 DS → 更锻炼大脑的DS训练

●任天堂 ●ETC ●2005.12.29

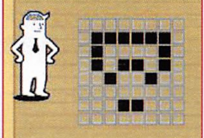
双周销量：**65438**

累计销量：3229770

业界传奇再脑锻炼成为新一代日本国民游戏。

4 DS NEW 脑年龄脑压力计头脑扫描

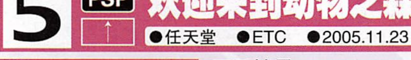
●任天堂 ●ETC ●2006.9.14



双周销量：**44189**

累计销量：44189

看来又有一款长卖游戏将要诞生了。



5 PSP ↑ 欢迎来到动物之森

●任天堂 ●ETC ●2005.11.23



双周销量：**41081**

累计销量：3219324

怪物软件销量排名再次回归前五。

6 DS NEW 会说话的DS菜谱

●任天堂 ●ETC ●2006.7.20

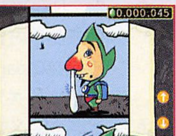
双周销量：**39935**

累计销量：505027

受到日本家庭妇女强烈欢迎的“异类”游戏。

7 DS ↓ 蔷薇色的卢比乐园

●任天堂 ●RPG ●2006.9.2



双周销量：**34876**

累计销量：116168

老任的全新的尝试，销量只能说差强人意。

8 GBA → 节拍天国

●任天堂 ●RAC ●2005.8.3

双周销量：**34479**

累计销量：158819

GBA晚期为数不多的高素质作品之一。

9 DS ↑ 福蛋的商店街2

●BANDAINAMCO ●ETC ●2006.7.27



双周销量：**32482**

累计销量：503888

“宠物蛋”强化版，在日本拥有极高的人气。

10 DS NEW 锻炼大脑的DS训练

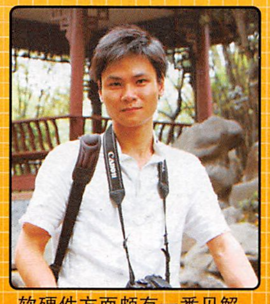
●任天堂 ●ETC ●2005.5.19

双周销量：**28311**

累计销量：2758225

竟然连这样的骨灰极游戏都能再次挤进前十。

震动业界的新卡Acekard发布



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

确实也没有想到，会在截稿前得到这样一个让人震撼万分的消息。

NDS真卡大小
使用TF卡作为外接存储设备
免刷机直接引导
直接支持Clean Rom
100%游戏兼容性

这些,都是我们梦寐以求的功能,然后，国内已经有一款烧录卡已经可以完全实现这些功能,而且还是真正的国产货,这样一来,我们就可以不用担心刷机失败、也不用担心储存空间不够，更不用担心游戏的兼容性，因为它直接支持Clean Rom，而且是真正的支持，不用像它的烧录卡一样还需要对Rom修改以达到兼容的目的……

这款烧录卡就是全新品牌：Acekard！厂商已经给云云邮寄了一块样卡，送交云云评测，而此块样卡与NinjaDS极其相似，因为寄送云云评测的Acekard目前只有工程样板，而且一共两块完美样卡，一块在开发者手里。另一块就寄给云云评测，而据说寄给云云那一块卡，成本高达4000元，这批工程样片一共打样几片，只有这两片是最完美的,因为仅这种一次性的模具就要近千元，云云会收到这张价值4000元的烧录卡，真是激动……不过,厂商表示，届时正式发售后，价格会让大家满意的，至少会保持主流烧录卡的水平。

■Supercard震动版开卖 官方公布零售价格

Supercard震动版是Supercard公司最新的产品，去除了GBA游戏功能，但是却增加了震动功能,许多玩家都很关心，近期官方发布了相关的售价：

SUPERCARD SD振动版	158元
SUPERCARD MINI SD振动版	178元
SUPERCARD LITE 振动版	198元

LITE版模具重开，仿原装LITE防层卡模具不突出拔插轻松。

■DS-Xtreme 4Gb 版本的官方发售日期公布

DS-X是国外的开发小组推出的产品，内置4G bit存储空间，直接支持Clean Rom，发布后就受到玩家的关注，目前官方放出消息，DS-X工厂出货日定在10月12日，预期在10月16日左右会抵达网上的经销商。虽然黄金周假期稍微延迟了出货日期，但官方目前正加紧脚步，展开全球站点的铺货。因预约量已近饱和，所以采取以预约者优先发货，想入手抢鲜版的玩家，预约请早。全球媒体与网站测试版本，预期也将同时发送。

■新版本NDSL不能刷机的解决方案

之前就有消息称某些新版本的NDSL不能刷机，今日YYJoy.Com硬件部接到朋友研究的成果,解决了一部美版NDSL不能刷机的情况，此研究可能会让众多原本因为任天堂采取行动导致无法刷机的NDSL体验到Flashme的温柔……

通过全拆，测量电路，发现这个不能刷机的NDSL和以前的并没有什么不同，可以看到固件芯片为25FW203T,芯片5脚（写保护脚）接了个很小的黑色电阻（测量后是10K）到地，正常情况5脚接电源VCC即可去除写保护可以写入Flashme的固件，可这个机子只要一连接SL1（也就是固件芯片5脚接VCC）就会自动关机，怀疑这个固件芯片特性有所变化引起的。但方法还是有,也很简单，请继续看下面。

解决方法：

1、拆机子，把SL1的两个接点之间接个1K电阻，来去除写保护，而且不会引起自动关机（要拆机子不推荐）。

2、用个绘图铅笔，削一削能插入SL1即可。铅笔也相当于个电阻，只要这个电阻值不大也不小就可以（推荐）。

3、做个专用工具，伸进SL1孔内分别连接两个接点，然后接线出来接1K电阻（推荐）。

从图上可以看得出来这里我们已经把机子拆了，所以就直接焊了两根线，接了个电阻，然后刷机，一切OK！！！

■YYJOY汉化小组成立

近期由于解散了三个NDS汉化小组，所以云云很是伤感，在感叹之余也希望能为大家做点什么，于是就冒出了成立汉化组的想法。而经过准备，最近牵头成立了YYJOY汉化小组，之前汉化恶魔城系列作品的shikeyu大侠任小组主要负责人，目前正在招募破解、翻译，还望有能力、有爱好的朋友一起加入共同为国内的汉化事业作贡献。



哎，我这个老土人，手上只有GBASP，整天都对NDSL和PSP流口水。（李骏）
男，14岁，广东省深圳市罗湖区文锦中路海丽大厦A栋18G，518003



PSP水涨船高 口袋妖怪再掀风潮

十一黄金周对各商业行当来说都是难得的传统旺季，当然也包括电玩店。国庆期间南昌有首届由政府主办的大型动漫嘉年华，不过可惜的是这次展会没有一家TV公司参展，更没有关于掌机的产品，唯一一家和TV有点关系的世嘉网游本来在受邀行列，但最终还是没能成行，令人非常遗憾。作为参展单位之一我这几天是被忙晕了，最夸张的一件事是抽空坐到展馆外的台阶上抽支烟，不过烟点着人也睡着了，就这么跟乞丐似的倒在地上躺了足足一个小时，醒的时候浑身酸痛半天没爬起来。3号我回店里搬货顺便观察了一下电玩市场的节期情况，实在是令人心寒，有的店压根就没开门，5号嘉年华结束之后我和市场上生意最好的同行聊了几句，得知国庆基本上只做了2天的生意，3号以后就没人了。主机销售方面也只有PSP比较好卖，NDSL乏人问津，GBA之类的淘汰机型更是一台都没卖掉，总的来说今年的黄金周和预期相差甚远。回头我分析了一下个中原由，首先国内至少是本地的电玩市场不景气不是一天两天了，然后不巧的是国庆期间又碰上本地首届动漫节，几乎所有的学生群体的目光都集中在这上面了，根本无暇也无资金投入到电玩产品的消费上，在展会期间我遇到了无数店里的老顾客，这形式之严峻就可见一斑了。而且相对家长来说，玩具和电玩之间显然更愿意花钱购买前者给自己的子女，这也是我们的中国特色，而且还是短时期内不变的，除非等我这一代人为人父母才有望改观。

上月28号《口袋妖怪 珍珠/钻石》正式发售了，据悉日本方面的出货量远远无法满足市场需求，没几天就告断货，等读者大人们拿到杂志的时候最少是200万突破了吧。凭借口袋的热潮原本销量就一直不错的NDSL主机更是水涨船高，看来本周的主机销量排行榜NDSL肯定又要超过PSP数倍了吧。国内方面口袋极少量的流入市场，第一时间就被抢购一空，国庆头几天简直就是有钱都进不到货，我至今还欠顾客几张定单无法交差，不愧是妖怪级的软件啊。主机方面前段时间NDSL曾经有一次比较明显的降价，不过在进入国庆之前又反弹恢复到原有的价位，我想节后应该还是会再度降价的。PSP破解方面近期进行的非常顺利，现在2.71的所有型号主版都可以玩ISO了，包括之前无法降级的TA-82型，可以说PSP已经进入了全民破解时期，在国内大受欢迎已经是理所当然的事了，这一点从国庆期间的主机销售情况就足以体现。日前4G记忆棒已经有国产组货面市，市场零售价在700左右，不过也许是刚刚推出的缘故在稳定方面还有待改善，而且价格也没有太大的优势，行棒最便宜的也就是一千出头的样子，有意购买的玩家不妨等下一批货，届时无论是价格还是品质应该都会更合适一点。

烧录卡方面暂时对口袋的支持还是不太完美，诸如死机等等小问题不断，不过相信马上厂商就会通过软件解决的。SC日前推出了最新产品SCL震动版，这款烧录卡首先在外壳方面做出改良，不再有SCL插入机器过紧拔出困难的问题，ROM兼容性方面似乎没有做出太大的优化，基本上和SCL处在同一水平吧，不过转换软件还是专门推出了最新的对应版本。既然是震动版,那么震动功能就是这款烧录卡最大的卖点，其实际手感已经接近于任天堂的官方NDSL震动卡，这一点还是值得赞一下的，并且还支持1-100阶的强度变化，虽然说这100阶显然是没有什么必要的。耗电量始终是SC以及其他品牌烧录卡都要面对的问题，增加了震动功能之后显然SCL震动版的耗电量是非常巨大的，这使得其实用度大减，估计没几个玩家能忍受频繁充电。即便如此凭借超低廉的价格SCL震动版也应该能迅速占据一定的市场份额，但要真正得到普及看来还是要解决耗电量的问题才行。



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

机型	价格
PSP普通版2.71	1500
PSP豪华版2.71	1680
NDSL	1150
iSDL	1190
小神游SP	650
翻新GBA	320
翻新SP	420

《掌机迷》成为我生活的一部分，每当学习学疲惫时，我就看《掌机迷》调节自己。（史鹏）
男，17岁，300240，天津市河北区金钟河大街民权门乐桥里2号楼10门111号



2006-10-4 日版游戏王GX 汉化测试第四版发布



PSPChina汉化小组进度神速，在《脑力训练2》汉化之后进行了PSP《游戏王GX》的汉化。在Ygot文本导出器、EasyUMD EHP打包工具开发相继完成之后，进行了大量的汉化工作。

目前更新到第四版，进度如下：

1、卡片名和卡片说明全部汉化。
2、人物说明全部汉化。
3、菜单全部汉化，图形菜单基本汉化。
4、操作教程汉化。
5、系统信息汉化。
6、祝贺方案的组合方案汉化。
7、少量汉化修正。
8、剧情汉化中。
9、帮助汉化中。

下面是汉化小组的说明：

1、首先在这里感谢为游戏王汉化废寝忘食、通宵达旦工作的大大和翻译们，没有他们，我们没有这么快拿到游戏王测试第一版，游戏王汉化工程浩大，汉化中难免出现汉化不够贴切、遗漏的问题，还望广大PSP玩家体谅，欢迎游戏王骨灰级玩家的指导和指正。

2、由于内侧时间不够，尽快地推出了公测，欢迎大家一起来测试。请用0.45以上的 devhook测试。

汉化人员为：

策划：bluekiller
程序：aeolusc，kaokao，月光下的床
翻译：koutan,PERFECT999，btxman，jurrie，zzf，dart，趴趴斯
后勤：mozhongtao

下载和交流请到pspchina论坛PSPhack综合区：http://bbs.pspchina.net/

EXIT2 100%汉化版发布



刚刚发售的EXIT2（本刊译名：思考EXIT）就有人放出了汉化版。

汉化完成度如下：

剧情：100%
对话：99%
帮助：100%
菜单：50%
总进度 99%

汉化人员为：

感谢原创者Crainy
程序：Crainy
moonsun1234
翻译：Fuli

GBA热血物语汉化版发布

Air Team汉化的《热血物语》终于发布了。Air Team正在招收成员，如果你感兴趣可以和他们联系。

联系方式：
网站：www.oair.org
QQ：12432544
E-mail：oair@163.com







MOBILE 动态

上期为大家介绍了几款Gameloft的游戏，不知道你是否对它们感兴趣。最近有读者反映，说看了上期感觉手机游戏不过如此。也许你也有这种疑惑？其实Gameloft的多数游戏都是美式风格严重，掌机迷们接触的游戏大多数是日式游戏，所以会造成这种感觉。这期东京游戏展刚刚结束，正好给你呈上展出的手机游戏。也许会合你的胃口吧！

文、责/剑纹

KDDI展区出展游戏精选

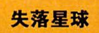
对战★炸弹人24



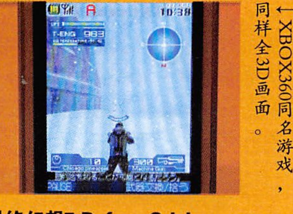
←24代表游戏允许同时24人对战。

机动战士高达3D对战

←全3D画面，允许最多4人对战。



失落星球



←XBOX360同名游戏，同样全3D画面。

最终幻想7 Before Crisis



←危机之前是FF7外传游戏之一。

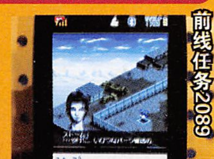
Vodofone展区出展游戏精选

圣剑传说 玛娜的朋友



↑画面精美，支持联机的圣剑新作。

前线任务2089



↑画面不错，不知道能不能实现原作系统。

最终幻想II



↑经典游戏复刻，别忘了这是手机版。

人生游戏在线



↑NDS版玩的人比较少，手机版会怎样呢？

NTTDoCoMo精彩游戏一览

街头霸王Zero



↑格斗游戏在手机上玩都是简化出招的。

铁拳2



↑同理，3D格斗游戏的按键方式也很简单。

EXIT



↑PSP版2代刚刚推出，手机版复刻的是一代。

怪物猎人



↑3D画面比较简陋，操作肯定也是大幅削弱了。



意气风发的少年
瓦恩
VAAN

本作男主角是18岁的人族少年瓦恩，获得了梦想的飞空艇之后，瓦恩以空贼的身份与女朋友潘奈罗一起活跃在天空之上，在天空的领域里，没有国家与民族的界限，两人自由的搜寻着"重要的东西"。

今年3月发售的PS2大作《最终幻想XII》至今为止已经取得了出货量240万以上的骄人成绩，现在SE又决定推出同一题材的全新作品《亡者之翼》，其对应的硬件平台则是掌机NDS。

《亡者之翼》的舞台是悬浮在《FFXII》中的伊瓦利斯大陆上空的未知大陆雷姆莱斯，获得了自己的飞空艇之后，瓦恩与伙伴们组成空贼团，自由的翱翔于广阔的蓝天之上。

虽然本作男女主角来自《FFXII》，但是故事剧情是制作方全新设计的，游戏将展现出与《FFXII》不同的世界。

在无尽的天空中与他们再次相逢

前作剧情提要

潜入达尔玛斯卡王宫中的瓦恩邂逅了身为空贼的巴尔福雷亚和弗兰，三人协力逃出王宫时巧遇达尔玛斯卡王位继承人阿谢，于是以宝藏为目标的空贼们和想要复兴王国的阿谢一起展开冒险，卷入争夺国家霸权的阴谋中。



略为成熟的少女
潘奈罗
PENELO

潘奈罗目前正为了成为合格的导航员而努力中，她穿着舞娘的服装，聆听着微风带来的歌声，踏上新的冒险旅途。



《最终幻想XII》的部分基础用语

［伊瓦利斯］《最终幻想XII》的舞台，由三块大陆构成的地区之一，多种族共存，伊瓦利斯也是《最终幻想战略版》中出现的国家名字。

［达尔玛斯卡王国］建立于沙漠之上的小国，《最终幻想XII》的女主角阿谢的祖国，其国王与阿尔凯迪亚帝国进行和平谈判时被人暗杀。

［阿尔凯迪亚帝国］意图称霸全伊瓦利斯的军事国家，以其强大的兵力强行侵略达尔玛斯卡王国。

［普鲁瓦玛］借助具有浮力的“魔石”而漂浮在空中的大陆，《最终幻想XII》中就有浮游大陆存在。

［魔石］蕴涵自然能量mist的特殊矿石。



↑由破魔石引发的国家之争，让全伊瓦利斯大陆都卷入其中。

NDS	Marvelous Interactive	2006年冬
	SRPG	1-2人/5040日元
弧光		容量未定



武器和特殊技等充实了丰富多彩的战斗机系统！

在本作的战斗系统上除了最基本的使用武器进行普通攻击外，还存在消费MP发动的魔法、各角色的特技、各种技能和必杀技“闪光一击”等等。而且各种攻击例如武器的弓箭、枪，魔法的水和火等等各种属性分类非常多，所以能够创造出多种多样的进攻方式。

→稍微拉开一些距离就可以进行攻击的火枪。因为是飞行道具系武器，所以不会受到对手的反击。



剑的攻击

←在接触敌人的状态下使用剑进行攻击的话，给予伤害会比较高，但是会受到反击。

幸

守护世界的组织“永恒乐园”的成员。身为忍者沉默寡言，不会轻易表达出自己的感情。

尼哥拉

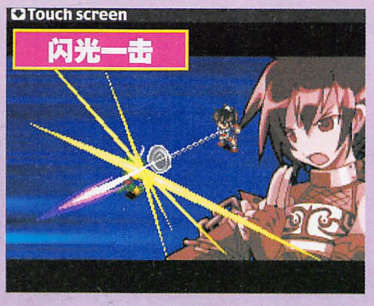
→水魔法发动时华丽的场面，当然敌人也会使用魔法的！



↓必杀技“闪光一击”发动画面，两个人发动的合体技也存在。



↑利用火焰的威力让攻击力上升的技能。是直接攻击系的。



守护世界的组织“永恒乐园”的成员。身为学者经常在教会进行研究，热衷于关于魔女的研究。

すばらしきこのせかい

NDS	SQUAREENIX	发售日未定
	ARPG	1人/价格未定
精彩世界		容量未定

美咲四季

《精彩世界》是由制作了人气游戏系列《王国之心》的小组原班人马锐意制作的全新感觉的ARPG。SQUAREENIX发布了该作最新的消息。游戏中全面使用触摸笔，移动不用说，和敌人战斗时还采用了同时使用十字键和触摸笔的独特操作方式。本作创新要素十足。下面就来进行初步介绍。

上画面是用于进行按键操作。下画面打倒敌人时上画面也会有联动。

↑四季是一位15岁的，非常时髦的女孩。在进入“无理头游戏”游戏后和音操相遇，之后两人就开始一起行动，他们协力冒险能够让他们摆脱这个游戏的命运吗？

用触摸笔操作角色，特定的操作可以发动大技。这种方式虽然不算最新，但是相信由《王国之心》小组的原班人马来制作的话应该会十分有趣。





→同样15岁的樱庭音操，在涉谷觉醒超能力后，产生了和过去一样完全不一样的感觉……

←满足一定条件后就可以发动威力强大的终结技。下画面发动终结技后对上画面也会有联动，会引导对整个战斗进入有利局面。

樱庭音操

少年们在涉谷的大冒险！



NDS	GUST	2006年冬
	RPG	1-2人/5040日元
莉兹的炼金工房		对应触笔

《炼金工房》系列的基本玩法就是接受人们各种各样的委托，使用炼金术合成各种道具来完成任务，这个系列的最新作品《莉兹的炼金工房》将以DS为硬件平台，主角莉兹是一名以赚取赏金为目的的炼金术士。本作与该系列的早期作品《玛莉的炼金工房》一样，游戏重心在于炼金术士的生活，系列之父池真一将亲自监督本作的开发制作。

赏金炼金术士

莉兹

兰德尔王国的公主，由于国家财政问题，不得不靠炼金术赚取赏金来偿还国家债务，她的本名是莉赛特·兰德尔。

リーズのアトリエ
～オルドールの錬金術士～

采集

通过小游戏收集炼金材料

为了收集炼金材料，必须奔波于各种地方，本作中收集材料的过程都是利用触笔来玩小游戏。

善于模仿的小家伙

柯伦

居住在森林深处的小动物，由于性格温顺所以很招人喜爱，虽然听不懂人说话，但是非常善于模仿。

精灵古怪的小家伙

维奇

居住在森林里的像猴子一样的小动物，喜欢搞恶作剧，喜欢女孩子，经常欺负受女孩子喜爱的柯伦。



目标是赚取赏金！

赚取赏金的机会 委托

工房作为炼金术士的工作场所，经常会有一些人来拜访，于是赚取赏金的机会就来了哟。接受人们的委托，在限定日期内用炼金术制作出他们想要的物品，按时交货就可以获得报酬了，这是作为炼金术士赚取赏金最基本的方法。



↑像这样上门委托的人提出的要求有各种类型的。

萝洛特

非常清楚自己头脑灵活和外表可爱的优势，并利用这些获利，时常会给莉兹提供帮助。

珀宛

自称“美人魔女”，视莉兹为劲敌，炼金术方面的技术虽然好，不过本人妄想癖比较严重。

贩卖 随时随地赚钱

自己制作出的物品可以放在无人售货处进行24小时贩卖，这样就可以随时随地进行赚钱了。除了能获得贩卖道具的收入之外，有时候还会得到购买者的留言条，得到大家的鼓励和支持，而且也有机会通过这种形式接受到新的委托哟，真是一举两得的好办法。



艾利

不仅外表帅气，而且运动万能、头脑灵活、家财万贯，可谓是才色兼备万里挑一的男人。

阿尔弗

同样拥有炼金术士许可证的人，梦想将来能成为大师，让莉兹和萝洛特来为自己所用。

艾雷奥尔

虽然看起来像女孩子一样很萌，其实是个24岁的男性，对可爱的事物都有兴趣。

リーズ
売れてるかな？

↑放置在无人售货处的道具可以全天时间贩卖。



聖剣伝説 HEROES of MANA

NDS	SQUARE・ENIX	日期未定
	RTS	人数未定/价格未定
圣剑传说 玛娜英雄		对应触笔

《圣剑传说》系列的最新作将以即时战略的类型在DS上登场，本作的故事发生在1995年发售的SFC版《圣剑传说3》之前的19年，世界观与《圣剑传说3》一样。虽然目前还不清楚两部作品在剧情方面有什么联系，但是本作中会有很多令人怀念的《圣剑传说3》中的角色登场。不仅如此，本作中的敌我双方战斗单位都是《圣剑传说》系列中大家熟悉的各种怪物，指挥这些同伴们与敌方进行战斗吧。

围绕玛娜之树与圣剑的新的战斗

《玛娜英雄》一反《圣剑传说》系列传统的ARPG游戏类型，改以即时战略游戏类型登场，与回合制SLG游戏不同的是，玩家必须根据实时变化的战况来及时确定战略，并同时指挥多个作战单位来进行战斗。

本作背景设定是在遥远的过去，主角为了夺回玛娜女神与圣剑之力守护的世界，与破坏和平的暗之力进行战斗，这就是新的《圣剑传说》即将展现的故事。



←与系列前作不同的是，本作中战略性的重要程度是超过动作性的。

率领同伴们战斗



↑敌我双方多个作战单位同时战斗的即时战略游戏，场面看起来有点混乱哦。



←游戏的绝大部分操作都通过触笔来完成，系统设定中还有专门对应DS无线通信的部分。

战斗任务实时展开

本作的战斗以任务形式进行，完成任务即可推进剧情。

1、确认胜利·败北条件

首先确认胜负条件，满足败北条件之一即告任务失败。



→每场战斗的胜负条件各不相同，最基本的是要保证主角的生存。

2、分析战力&资源收集

在正式开始战斗前可以确认敌方作战单位的种类和数量，确保己方的资源收集。



←资源是召唤己方作战单位时的必要条件，所以要尽可能收集。

3、召唤己方作战单位

收集到一定资源后就可以召唤己方单位了，可以选择精英战或者人海战。



→如果收集到足够多的资源，就可以召唤很多作战单位来压制敌人了。

4、开始进行战斗

终于可以正式开始战斗了，要时刻注意敌方的援军和召唤。



←战况是会迅速变化的，有时敌方会从意想不到的地方发动进攻。

5、满足胜利条件结束战斗

满足胜利条件后就算完成任务，结束战斗，推进剧情。

主角是一位年轻士兵

本作的主角罗杰是位21岁的青年男子，是南海岛国裴登王国的士兵，为了维持王国的和平，军队的士兵们不懈的接受训练和击退魔物，但是动荡的时刻还是渐渐的逼近……



→罗杰性格开朗善于交际，剑术优秀身体强健，具有天生的领袖素质。



←本应该是同伴的裴登士兵竟然成为敌对势力，裴登王国内到底发生了什么事情呢？





NDS	SEGA	2006年12月
	RPG	1人/5040日元
风来西林DS		容量未定

可以玩1000次的RPG"西林"回归DS!!

在SFC以来备受欢迎的《风来的西林》系列终于要在DS上登场了。这一作经过了十多年的时间终于再次在DS上复活。当然每进入一次迷宫，迷宫的构造都会发生整体上的变化，所以可以"玩1000次"也不会厌烦这个基本的系统还是基础，平衡性上得到了加强，增加了新的迷宫和新的敌人、陷阱等等。全新的要素满载的新作。



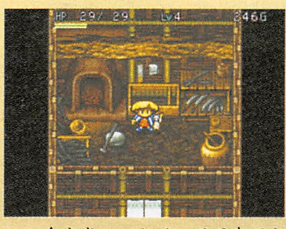
↑道具的使用伴随着紧张感。使用后究竟是有利还是不利呢？



↑使用了"连锁卷物"的西林。这个道具究竟会产生什么样的结果呢？

以SFC版本为基础，加入了丰盛的最新要素NDS版锐意制作，绝对不会让广大"西林"迷失望！

《西林》在NDS上新登场，新要素是绝对不会少的。例如对于西林的操作在NDS上就可以使用触摸笔进行。这样一来斜线移动等高难度的这些操作原本即使十分习惯十字键也会有失误的危险，现在用触摸笔就可以精确的实行操作。而且利用上下双屏幕以后，游戏进行中必要的情报就会经常显示在上屏幕，这样就不用像以前经常切换画面且定情况。NDS版的新要素还不只这些。



↑变成NDS版后，画面表现也变得更加细致。



→该作即使是第一次接触《西林》的人也可以轻松上手。

使用双屏的便利系统

玩家在迷宫中自己身处什么位置是极其重要的情报，必须时刻了解才行。而且还可以显示玩家当前的能力素质和状态等。NDS版这些情报如何显示是可以由玩家自己来设定，任意变换的。



←这是表示西林状态的画面。其他还有在迷宫外表示的信息记录画面等等。

→在迷宫内探索的时候一定要好好把握自己的位置。

“指导迷宫”必定收录《西林》的初学者们大可放心！

为了让初学者慢慢地轻松地了解系统而设置了初学者需要的“指导迷宫”。这个迷宫被称之为“通向宿场之道”，这个迷宫会逐一说明道具的拾起运用、身体状态的变化等等。即使第一次玩本作的玩家也可以很快的抓住这款迷宫RPG的游戏要领。



←玩家行动的同时敌人也会一起行动，这是本作的基本。好好看说明。

→移动的话肚子就会饿，这也是该游戏的特征之一，务必要注意。

基本的战斗系统不变，一步一步的行动十分重要！

虽然是加入了各种各样新要素的NDS版，但是游戏中基本的系统还是不会变化的，西林在迷宫内走路、攻击、使用道具的话，迷宫内的敌人也会做出一次动作。而且在迷宫内探索、来回移动的话，满腹度就会慢慢减少，如果变成0以后再活动就会减少HP直到死亡为止。这些都是游戏中基本的基本，不会有任何变化，初学者要好好了解才行。



↑→在迷宫内探索道具是必须的，道具的使用是生存的关键。

西林的旅行会得到许多人的帮助！大量NPC粉墨登场！

一个人开始旅行，就绝对不能忘记支持自己旅行的协助者的存在。本作在重要的地方都会有各种各样的任务登场来帮助西林。例如迷宫探索不可或缺的武器，强大的武器是可以用到最后的，而这些武器需要在锻冶屋强化。除此之外还有专门解谜的人物等，他们让旅程缤纷多彩。



←武器在锻造后攻击力会上升。如果不强化装备是很难前进的。

←有长老风范的老爷爷。往往掌握着解谜的关键。

←来锻冶屋修行的女孩，是从很远的村子来到这里的。

←锻冶屋的女孩来为西林做村中的向导，真是亲切啊，莫非……



汇集了七个岛屿的格兰普尔群岛

上次曾经提及的作为冒险之初和根据地“阿尔卡波力斯岛”其实不过是庞大世界中的一个角落而已。现在得知了由全部七个大岛屿组成的“格兰普尔群岛”是这个世界的主要构成，冒险就将会在这七个完全不同，各具特色的岛屿中展开。现在已经得知的两个岛的名字分别是：“阿尔卡波力斯岛”和“诺比斯岛”。

围绕在主人公周围的人物之一

基尔茨

提供给主人公冒险的区域相当宽广！

NDS	SQUAREENIX	2006.12.28
	RPG	1-2人/5040日元
勇者斗恶龙怪兽篇Joker		容量未定

DQM
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

昼夜不同登场的怪兽也完全不一样！

这次游戏里出现了昼夜更替，会让出现的怪兽发生极大变化。例如在初学者岛屿诺比斯岛上，白天出现鸭嘴兽的地方晚上就出现了树精。

神兽斯贝蒂欧登场！



斯贝蒂欧是200种以上怪兽中最特别的“神”系的怪兽。它是解开神兽里究竟有何秘密的关键。

モンスター
「人間どもめ！　次から次へと……。
Upper screen

→斯贝蒂欧的语气相当傲慢，作为神级的怪兽自尊心也相当高！

GP战斗大会召开！

在阿尔卡波力斯岛将会召开战斗大会“战斗GP”，所以可以说这个岛屿是群岛的中心。不过人们对主办“战斗GP”的本部评价很恶劣，究竟是怎么回事呢？



→给怪兽进行回复的地点是这个“GP加油站”。

「協会本部を　おそったモンスター
見たことのない　めずらしいヤツでさ。
Upper screen

↑似乎出现了袭击本部的事件，究竟犯人会是谁呢？

围绕在主人公周围的人物之二

亚罗玛

进入决赛的只能有5个人



名次随时在变动

名词经常会发生改变，需要经常确认。



会有特别待遇？

只要进入前5名就会得到特别待遇吗？



围绕在主人公周围的人物之三

卡尔玛索

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏　最快的评测

掌机游戏铁板阵

大作档期仍然在持续中。《口袋妖怪 钻石/珍珠》在大家的期待之下终于和大家见面了，这可以说是最近最具重量级的作品了。除了《口袋妖怪》外，《马里奥vs大金刚2》也是非常不错的游戏，此外还有《高达 激斗》。

幽游白书 暗黑武术会

NDS	ARPG
日版	TAKARATOMY
2006.09.21	1人



画　面：★　音　乐：★
游戏性：★★　操　作：★



月莺 相信我，我真的是《幽白》的忠实FANS。

这款游戏是传统的ACT，并不存在探索的部分。ACT部分非常业余，近身拳脚和远处灵丸后就没有其它了，敌人也是非常单调，。更严重的还有现在NDS游戏普遍出现的乱用触摸屏，不加任何提示绝对让第一次上手的人摆弄半天也不知道该怎么办。"触摸屏杀手"的称号献给本作。

D



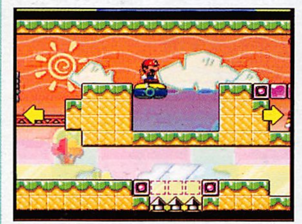
翔武 难道又找到了新的骗钱工具了？

TAKARATOMY拿《火影忍者》骗完钱后，又把《幽游白书》搬上了DS上。同样作为一个《幽白》FANS，对本作的素质感到很遗憾。画面方面不够优秀，不过这种画面从火影时就给大家留下了深刻的印象。游戏手感方面也不是很舒服，打起来也十分单调，触摸屏的利用也不好。

D

马里奥对大金刚2

NDS	ACT
美版	任天堂
2006.09.25	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



岚枫 玩具马里奥再登场，按键改触笔。

当初GBA版的前作颇佳的素质留给小枫相当深的印象，对DS版的2代自然也抱以相当大的期待。拿到游戏后发现操作完全变成了触摸模式，虽然也是类似的小关卡设计，但与前作相比却几乎是两款游戏。游戏的关卡设计相当优秀，需要玩家去适应一段时间，就会发现其中的妙处。

A



剑纹 上代经典动作游戏，新作变为即时战略？

GBA上的《马里奥对大金刚》1代是一款非常优秀的PUZ类动作游戏。就是说它表面上是动作游戏，实际是PUZ。2代出在NDS上让人担心的事情发生了——游戏采用全程触摸控制。马里奥在游戏中没有出现，玩家使用触笔控制多个玩具马里奥通关。玩了几关竟给我一种"皮克敏"的感觉。

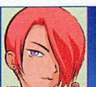
A

迷宫制造者编年史

PSP	ARPG
日版	TAITO
2006.09.28	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



翔武 想玩好这游戏，没点DIY精神是不行的

TAITO的最新作品，FAMI通给了这个游戏34分的高分。游戏主要是以自己设计迷宫为主，可以在素材屋中买到各种素材。除了迷宫设计，还有一般RPG的要素，包括武器店、防具店等。游戏的流程主要是接任务，到自己做的迷宫中完成任务。想做出漂亮的迷宫是很不容易的，值得研究。

岚枫 制造迷宫、接收任务、进入迷宫打怪物。

首先说缺点：游戏画面一般；游戏的手感一般、打击感不爽；角色移动速度过快，给人的感觉是角色移动很飘。再说游戏优点：游戏创意不错，玩家手动设置迷宫，根据迷宫素材创造不同的迷宫。然后接收不同任务，进入迷宫打怪物。在素材店购买迷宫素材，随着游戏的进度乐趣增加。

口袋妖怪 钻石珍珠

PSP	RPG
日版	任天堂
2006.09.28	1-4人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



剑纹 增加WIFI联机的新世纪《口袋妖怪》。

从《红宝石/蓝宝石》发售后过了将近四年，掌机游戏王者《口袋妖怪》迎来了NDS上的正统续作。本作在踏袭GBA《口袋》系列营造出的风格基础上，对系统平衡性进行了大幅调整。新怪物的数量有100只以上，加上丰富的联机要素和Wi-Fi的联网功能，使本作成了一款令fans们感到满足的作品。



翔武 口袋10周年的最好礼物，FANS们不能错过。

《口袋妖怪》的最新作终于登场了，在原来的基础上，将妖怪的数量增加到493，道具数量也比原来增加了很多。一些技能在本作中进行了重新调整，新加入的一些特性和技能使战术又有了很大的扩展。对应WIFI功能让联机对战和联机交换更加方便，和GBA联动也很照顾GBA版的玩家。

雀三国无双

NDS	TAB
日版	KOEI
2006.09.28	1-4人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



岚枫 敢情当年三国的江山是靠麻将决定的。

当初PS2版的本作就受到了玩家不少的非议，拿到这款游戏后只打了几轮就发现不对头。AI的难度太高了，经常是五、六圈打下来自己还没怎么样人家就已经胡了，电脑的作弊的成分太高。本身应该是个休闲游戏却让人玩的一肚子火，实在是有些说不过去，唯一值得肯定的是游戏画面和大量的人语。



月莺 光荣骗钱典范，但是请不要小看麻将啊！

利用了大受欢迎的三国无双搞出来的麻将游戏。可是其亮点在那里呢？仅仅就是为了听一下吃碰胡时武将出来说句台词？那么除此之外和一般麻将有什么区别吗？不就是对手头像变成三国名将而已嘛，这和游戏的趣味性一点关系都没有。好比西湖醋鱼的鱼脑袋是死是活其实对味道也没有影响……

回忆之光

NDS	RPG
日版	TAITO
2006.09.28	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



月莺：不是用了触摸屏游戏就会变得好玩的！

这游戏的主题不错，去找回失去的幸福。游戏中可以选择4名主人公进行，游戏方式也颇有新意，用触摸笔对敌人进行攻击、防御和使用魔法等。但是作为一个RPG这么小的容量就该明白这不过是个小品，不要期待流程长度，而且貌似有趣的战斗其实只要游戏1小时就会发现真是无聊至极。

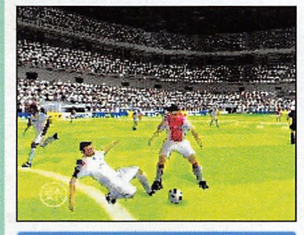


翔武：利用了触摸屏，游戏一定就显得有创意吗？

可以看出，这又是一个为了触摸而触摸的游戏。游戏在RPG要素方面很一般，画面也不是让人很满意，多主角系统也是被无数游戏用滥的。游戏中玩家要用触笔来攻击敌人，可以用点击实现刺，用划动实现斩的动作，不过这样的游戏方式确实很累，而且缺少趣味性，不适合长时间玩。

FIFA2007

NDS	SPG
美版	EA
2006.10.03	1-2人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★★




岚枫：看来FIFA超越WE只是迟早的事了。

FIFA系列在近几年的进步是有目共睹的，去年的FIFA06还给人非常粗糙的感觉，但是本作一上手就发现其不同往常的魅力。在画面风格上与WE系列十分接近，操作手感也摆脱了当年FIFA系列的溜冰感觉。游戏画面的素质以及现场解说的音效都非常强悍。很难说稍后发售的《WE DS》可以超越本作。



剑纹：你应该对FIFA另眼相看了，推荐玩一下NDS版。

按照惯例FIFA足球系列每年至少都要出一作，而且全平台推出，所以不用担心玩不到这个游戏。也许你还对FIFA持有偏见，但是NDS版FIFA的亮点还是很突出的。比如流畅的画面和相当细致的动作，全程解说也让人有些感动。操作感不错，还有WE的操作方式可选，值得一试。

高达 激斗

PSP	ACT
日版	BANDAINAMCO
2006.10.05	1-4人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★



翔武：我终于能成为一个NT了！出击！

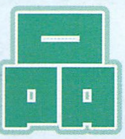
《高达策略战》的续作，和前作相比，在系统上做了不大的变动，机体的灵活性比前作略有提高，如果还有抱怨那就没办法了，那时候的机体特性就这样了。机体和机师的养成系统使游戏更加丰富。机体数量比起前作也增加了不少，不过本作的视角和前作没区别，依然不舒服。



月莺：我是高达FANS，但是给分不会偏心。

和前作比起来进化的确不少，系统上加入了大量的新要素，例如蓄力攻击让气力槽不再单单是用来放特殊攻击。机体的动感上了一个层次，不会再有很难移动的感觉。缺点非常明显，地图大量沿用前作，很多前作不合理的地方也是继续照搬，锁定目标依然很生硬。不过对于高达FAN来说必玩。

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受

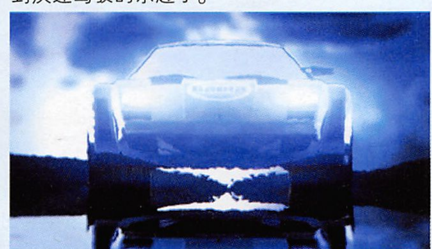




山脊赛车2

PSP RAC
2006.9.14
BANDAINAMCO

毫无诚意的续作，带给玩家无限的失望

《山脊赛车》（以下简称为《RR》）系列作为一款在PS平台起步的赛车游戏，一直凭借其较低的门槛和爽快的操作感而受到众多初心玩家的喜欢。当初SONY推行的LU战略使得PS主机获得了空前的伟大胜利，也正是由于这部分玩家的加入，才使得许多简单容易上手的游戏得以取得相当不错的销量。《RR》系列就是其中的一款代表作品。在《RR》推出之前，由SEGA领衔制作的一系列街机赛车游戏——《SEGA拉力》、《梦游美国》等在其领域同样获得了极高的人气。但是在家用机平台的移植作，却因为难度过高，游戏过分CU向而使许多家用机玩家对其并不感冒。但随着《RR》系列的出现，人们对赛车游戏开始发生了改观，终于有一款游戏即使是普通玩家也可以轻松享受到疾速驾驶的乐趣了。



《RR》系列在家用机平台所取得的成就不言而喻，随着高性能PSP掌机平台的出现，拥有家用机素质级别的《RR1》也很快出现在该平台上。拥有相近PS2上《RR5》素质的本作，发售以来就受到众多玩家的喜爱，全新加入的氮气加速系统也使游戏在爽快感上更上一层。《RR1》不仅向玩家展现了PSP强劲的硬件机能，也使本作取得了相当不俗的销量。但是随着次世代掌机大战的继续深入，DS系主机以惊人逆袭向世人证明老任依然是掌机界的王者，PSP在日本市场无论是硬件还是软件糟糕的表现让厂商和玩家都感到异常的失望。尤其在进入了今年后半年中，随着与DS上恐龙极游戏《口袋妖怪 钻石/珍珠》已经发售了，SONY越发的感觉到空前的压力。一系列“大作”的出现希望可以在市场上尽可能的遏制住对手逐渐蔓延的强大势头。而《RR2》就在这样的条件下诞生了。因为有了前作优秀的表现，玩家普遍对本作有着相当高的期待，但是结果却使众多FANS失望不已。游戏在画面和系统上较前作可以说是没有半点的进化。按正常说，PSP发售至今，游戏在画面的表现上应该比《RR1》发售的PSP初期有比较明显的进步。但是厂商显然没有下功夫在这上面，只是匆忙加了一些赛道和三个鸡肋的模式，将游戏草率的推出。结果迎来的只有玩家的唏嘘和失望。虽然说本作在游戏难度和关卡设计上较前作有些进步，但将其看成是系列的第二作实在是有些牵强。如果说是“进化版”还算是名副其实。纵观近期NAMCO在业界的表现，也说明了这个昔日的实力大厂如今糟糕的经营状况。PSP平台上发售日接近的《幻想传说》就是一个最好的例子，这款传说系列口碑最好的一款作品，却逐渐的被NAMCO频繁的毫无诚意移植而败坏，玩家不是傻子，这样的明目张胆的骗钱行为，没有多少人会买账。NAMCO和《RR》，希望下一作不再是伴随新主机发售的“小丑游戏”吧……

唯一让人感到欣慰的就是永濑丽子的笑容依然迷人，对于许多系列的FANS来说，这也许是他们支持本作的最大动力。但是从XBOX360上的《RR6》开始，游戏开篇的CG越来越短，甚至到了本作仅仅只有几十秒钟的时间。回想当年PS平台上《R4》那段经典的片头CG，就可以感觉到目前厂商的力不从心。虽然说现在早已经过了游戏配合CG就可以大卖的年代，但是我们需要的是诚意……



口袋迷CLUB

《口袋妖怪 钻石/珍珠》如期发售，广大的“口袋迷”们终于等来了这款世纪大作。怎么样？是不是都赖在家里专心研究口袋而不想出门了呢。游戏固然好玩，但这里还是要提醒下各位达人们，游戏时也要注意休息，不要影响到生活和学习哦！这是我们的节日，自然值得去庆祝一下！请关注《PG》、关注《口袋迷》、关于我们的“口袋迷CLUB”！！

双重大礼

——“《口袋妖怪 钻石/珍珠》最速完全攻略本”、“《掌机迷》最速攻略”为口袋FANS第一时间献上节日礼物

拿到本刊杂志的“口袋迷”们应该都看到“攻略战队”中的《口袋妖怪 钻石/珍珠》最速攻略了吧。虽然时间紧迫，又恰逢十一黄金周，但是诸位小编与作者放弃了节日假期的休息时间，日夜奋战为广大读者第一时间献上了游戏的最速攻略。相信能够给奋战在口袋世界中的读者朋友们相当及时的帮助。如果您还觉得这个最速攻略不够详细的话，那也没有关系。拥有详细资料和深入研究的“最速完全攻略本”也即将与广大读者见面。《PG》的攻略与稍后推出的攻略本的内容都是由不同的作者编写，所以大家也不用害怕两者有雷同相似的内容。相信攻略本中更加详细的攻略资料对您的游戏过程有着相当大的指导作用，而且作为相隔多年的“口袋”系列正统续作的专门攻略本，也有着相当高的收藏价值。广大的读者朋友们可千万不要错过哦！

“《口袋妖怪 钻石/珍珠》最速完全攻略本”的上市时间被暂定在10月16日，192页全彩并赠送神兽海报和音乐精选CD。

好礼回馈

为了使更多的口袋玩家参与到CLUB的建设中，从本期开始将在参与栏目的读者朋友中选出两位幸运儿并赠送EZ4L。选择的标准则是每期来信精选以及获得口袋画稿优胜的读者朋友。希望能有更多的口袋玩家都能够通过这样一个灿烂的舞台来SHOW出你的精彩！



↑EZ4L等着你来拿哦！！

口袋情报

《口袋妖怪 钻石/珍珠》动画版正式开播了！！！



和前一部动画一样（《口袋妖怪 新世纪》），《口袋妖怪》的正统新作公布后，随之而来的是动画也同时公布。

这次的冒险故事是从双叶镇展开。主角还是我们的小智和皮卡丘，小智的同伴中少了小遥和小正，小刚将继续作为配角登场。取代小遥位置的是一个叫小光10岁的女孩，就是游戏中的新女主角，当然这也是惯例了。这次动画中以《钻石/珍珠》中出现的妖怪为主，三只主角妖怪是必定登场的了。

笔者在网上闲逛的时候，看到动画没出时的讨论，最有意思的是大家在讨论着小智和皮卡丘如何将新人的自行车弄坏了。哎，这似乎也是惯例了。不过呢，大家都是很期待小智等人的新冒险将是什么样的，又会发生什么事情，会收到哪些新的口袋妖怪。这一切就让动画给我们解开吧。

这部动画将在发售当天，也就是9月28日的晚上在日本电视台播放，当晚连续播放3集。

在以后的《口袋迷》中我们也会加入动画部分的介绍和影像，请大家期待吧。

读编往来

《口袋迷》石头般的FANS 孙姗宁

亲爱的《口袋迷》工作人员们，你们辛苦了！我是一名昌平区的初中学生，是《口袋迷》的忠实FANS。我以前也买过《口袋迷》，但错过了1、4辑。因为读者调查表的篇幅不够，所以我从新写了一份。

我非常喜欢《口袋迷》这本书，我还把它推荐给喜欢PM的朋友们，我还玩PM的游戏。我有一个问题，希望你们给我一个答案，我用M3烧录卡烧录《口袋妖怪战队》没成功，请问怎么做才能成功？我给你们提一个建议，希望你们能把PM的产品在哪买到告诉我们，这样会使大家更方便。希望你们能采纳这个建议。

我喜欢PM，不是一般的喜欢，我收集了很多PM的东东。所以我希望你们能告诉我带小遥、小胜版的动画片，还有第5辑介绍的小火龙的锁和PM对讲机，在北京哪里有售，如果可以的话，请你们告诉我这些东西多少钱，我给你们寄钱过去，你们再把东西寄过来。如果你们不麻烦的话，请你们把东西送到我家，我再给钱。我会很感激的。

最后祝你们《口袋迷》越办越好！越办越红火！

——能喜欢我们的杂志，我们真的是十分高兴。M3在安全模式下烧录《口袋妖怪战队》就可以了。《口袋妖怪》的周边基本都是在日本贩卖，部分周边在国内的店中是很难见到的。而且即便是国内有卖的，我们也不能做到

调查的很详细，具体是哪里有卖，卖多少钱。你的建议虽然不错，但由于一些问题，还是不好实现的。

《口袋妖怪 新世纪》的动画版在一些卖动画的店中可以找到。小火龙的锁和PM对讲机就不知道国内是否有卖了。最后，由于平时工作很繁忙，购物的工作我们做不来的，不妨平时闲暇时自己多转一转吧。

北京市朝阳区 计一飞

希望在VCD光盘中多赠送一些图片（这次是音乐），书中有些彩图印刷效果不好，模糊，封面做的十分好，黄底皮卡丘永远人气No.1！

加油！我们支持《口袋迷》！期待《口袋迷6》！

——以后我们会在光盘中赠送一些比较不错的壁纸和插图的，光盘中赠送的东西也会越来越多的，感谢你提出的建议。

黑龙江省哈尔滨市 吴谕伦

我觉得《口袋迷》这本书可以把口袋各种消息集合在一起，我觉得很好。我是一个玩偶收藏家，我希望刊登一些玩具的购买方式，我觉得这样会更好！祝《口袋迷》越来越好。

——还是上面说的，由于一些东西要在日本才能买到，国内买到的很少，其中还有一些是仿造品。而且国内的范围那么大，如果刊登此类信息，也只能找较少的店，不能照顾到多数地区的。

沈阳市 姚云天

各位编辑部的哥哥姐姐们：

你们好！再一次感谢你们为我们POKEMON FANS们带来非常好的杂志。

第4期的《口袋迷》真的非常精彩（前几期也不差呀^^）。神兽打架的图片有好几张呢。不过希望把131页的图片放大，越大越好，占一页也可以吧！那个图很漂亮的。另外希望贵刊可以为读者出一个画画的版块，让我们一展身手吧！

——图片放大……这个嘛……估计放一页图，会很恐怖的。从这期《掌机迷》的口袋CLUB栏目开始，就要为爱画画的口袋迷们增加一个展示身手的栏目了，会从刊登的画稿中抽取一位幸运读者，将会得到我们的奖品。大家快来参与吧！

读者来信精选

口袋，朋友

——兰州 孙旭凯

蔚蓝色的天空下，时间在不紧不慢地走着。

或许，当你上街时，会见到这样一个人，他手握SP，眼睛盯着有些许划痕的屏幕，虽然他还在走路，但因没有注意路面，路线已经成了S形，然后，他撞上了你。

“对不起，我太不小心了，抱歉。”

在你还没有回话的时候，他的头又低了下去，又呈S形走开了，好像，又撞了人。

那就是我。

也许你会问，是什么让我如此痴迷？我回答两个字：口袋。

一个美丽的，让人神往的地方，真实而又虚幻的仙境，深深地吸引住了我。

口袋世界。

大概在七年前，我与口袋相遇了，当时的我还在上小学，腰包可不是一般的空。那时正值口袋卡片发行，因为其价格便宜且制作精美，我便加入了同学中收集卡片的行列，平时离不开零食的我，终于光荣退出了零食界，而我直至现在也几乎不去碰零食。省吃俭用的我经过不懈努力，终于使当年仅有的150张尽收囊中。不久之后，贴纸风暴席卷兰州，而其中最为风行的就是口袋贴纸，喜爱口袋的我怎么肯错过这一盛宴？当即拿出全部资金投入其中，最终，我以班里最高的收集量——149张结束了收集之旅。但是可恶的商家，为何不出那张凤凰？



小学的我被管制得比较宽松，所以平时可以看看电视。每天放学，第一个冲出教室的总是我，原因很清楚，每天两集的口袋动画。但是时间安排得很不好，就算是第一个回家，还是要错过半集，于是我开始向口袋VCD进军。很不幸，学校门口的小店强制被拆，而超市卖得又太贵，就这样，口袋动画和我擦肩而过了……

当时的我毕竟是年幼，因为小店事件而备受打击。放下了心爱的口袋，从此，口袋便从我的生活中销声匿迹了……

转眼迎来了初二，期末考试后的寒假，我和表弟去了香港。也许是天意吧，在香港，我第一次结识了SP，而那台SP既是我的第一台掌机，又是我和口袋间的一座新建的大桥。当我在游戏店里试机时，我看到了那盒卡——红蓝绿宝石合卡。插卡——开机——GAMEBOY——主题画。面对一个个熟悉的身影进入我眼帘时，多年的心结终于被打开了，取而代之的是感动，难以表达的感动。一个尘封的口袋好者，再次回到了口袋的怀抱，逐渐长大的我，也逐渐明白了，不管发生什么事，也不能放弃朋友。

后来，在漫长的游戏旅途中，我也变成了一个口袋迷。而口袋又是我唯一一款喜欢的RPG作品。由于资金问题，至今我也仅有红蓝绿宝石和火叶五个版本。但是，我对口袋的喜爱却丝豪没有减少。我不太喜欢金手指，认为游戏就是要靠自己玩，而不是靠金手指去修改，所以直到现在我的图鉴还是停留在376只。

随着步入高中，学习越发紧张了，父母为了我的成绩，给机子加上了深深的封印。现在我不能每天都和我的口袋朋友见面了，但是我依然把卡带像护身符一样带在身边。《珍珠/钻石》发售在即，希望任天堂会带给我们更大的惊喜。

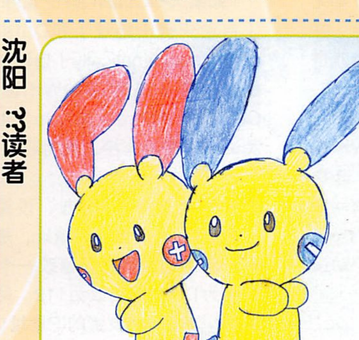
在这世间，有件伟大的事物，那就是口袋。

一次次的传奇，一次次的感动。

口袋，我最挚爱的朋友，我将会陪伴你，直到永远。

本期获得画稿优胜的是来自上海的周琳桦读者，他与兰州的孙旭凯读者都可以获得编辑部送出的礼品EZ4L烧录卡。

沈阳 ??读者



上海市 彭佳良

We are new friends!

EDison Peng



上海 周琳桦

浙江宁海 章森欢

哦！忘了，我叫章森欢，今年17岁，

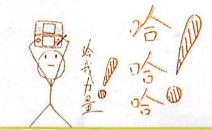
还有玩掌机。

住址：浙江省宁海县城关镇大茅园30号

跃龙街道

电话：66917060

邮政编码：315600







Wireless Fidelity WORLD

Wi-Fi天下

・方法4・

手动设置(Manual Setup)

手动设置主要是为在家使用一个网络的用户考虑的。其实很多人不用这个过程，仅仅在你需要设置多台NDS连接，或者希望设置静态IP地址时，才要使用这个设置。除非你有这些需要，不然还是强烈推荐使用"Search for an Access Point"方法。（查看上期方法1）

手动设置方法如下

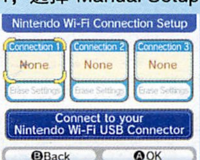
1，这个设置适用于所有NDS支持Wifi的游戏。设置过程实现了NDS和无线接收点的连接，比如无线路由器，或者任天堂官方Wifi USB连接器，并且保存设置信息到NDS中。参照你玩到游戏进入设置界面，因为有些游戏会有些区别。



2，在任天堂Wifi连接设置界面，选择"Nintendo Wi-Fi Connection Settings"进入手动设置界面。

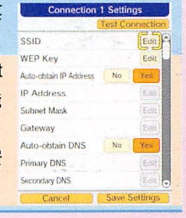
3，任意选择一个连接槽。这里还是有3个连接槽，如果你要把NDS连接到不同的设置上，可以选择三个设备。

4，选择"Manual Setup"（手动设置）图标。





5，下面出现详细的设置菜单，选择"Edit"进行编辑。



・SSID就是Service Set IDentifier，代表接入无线网络的名字。

・WEP Key是路由器的安全设置。通过设置路由器的WEP Key，然后设置这个选项中的WEP Key值，保持一致的话即可接入网络。

・Auto-Obtain IP Address, IP Address, Subnet Mask, Gateway, Auto-Obtain DNS, Primary DNS, Secondary DNS

在电脑端选择网络的TCP/IP设置，由于这个界面在不同的系统中进入方式有所不同，比如在Windows XP系统中，选择控制面板后，进入网络连接，查看连接方式的属性，最后进入TCP/IP设置。如下显示（这是英文系统界面）：

如果选择Obtain an IP address automatically（自动获得IP地址）和Obtain DNS server address automatically（自动获得DNS服务器地址），那么在NDS的Wifi设置中选择Auto-Obtain IP Address和Auto-Obtain DNS。然后测试一下你的连接，成功后就存储吧！

假如PC端使用了IP地址，设置方法如下：

・如果PC端使用了IP地址，那么把IP地址中最后一格中的数字往后修改一个数字。比如最后数字为111，那么改为112。然后把这串数字添加到NDS的Wifi设置的IP地址中。

・把PC上的Subnet mask（子网掩码）地址添加到NDS的Wifi设置中。

・把PC上的Default gateway（默认网关）地址添加到NDS的Wifi设置中。

假如PC端设置了DNS服务器地址，设置方法如下：

・把PC上的Preferred DNS server（首选DNS服务器）地址添加到NDS上的设置中。

・把PC上的Alternate DNS（备用DNS服务器）地址添加到NDS上的设置中。

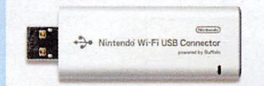
全部添加后，测试你的连接吧！

・假如连接测试成功，会出现一个信息。然后就可以退出设置界面，进入游戏了。

・假如连接测试不成功，根据出现的错误代码查找错误。

·方法5·

使用任天堂Wifi USB连接器



假如你的家里没有无线网络，或者现有的无线网络不能连接到NDS，可以考虑购买任天堂Wifi USB连接器。这个连接器造型很小，样子像个U盘，不过可以同时提供5台NDS进行Wifi游戏。缺点是价格较贵，并且只能用在NDS上。使用这个Wifi USB连接器，你必须要有如下设备：

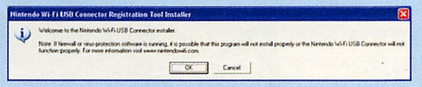
- 电脑（不能是苹果公司的机器）
- Windows XP
- 高速网络（比如ADSL或小区宽带）
- 一个有Wifi功能的NDS游戏

连接器的安装和设置过程

首先不要把连接器插到电脑上，先进行如下操作。

1，打开电脑，把驱动CD放进光驱。

2，当USB-Connector的设置窗口出现后，点击OK开始安装。

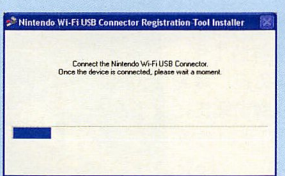


3，如果没有自动跳出，手动运行驱动CD里的Setup.EXE。

4，选择语言，按OK开始安装。



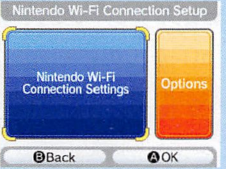
5，把Wifi连接器插到电脑的USB口上。



6，如果有警告说："Hi-speed USB device plugged into non-hi-speed USB hub"，就是说USB版本较老。

7，拿出NDS进入支持Wifi的游戏，选择WFC设置。

8，选择"Nintendo Wi-Fi Connection Settings"。



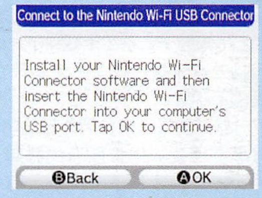
9，不要选择连接槽，而是点击"Connect to your Nintendo Wi-Fi USB Connector"。



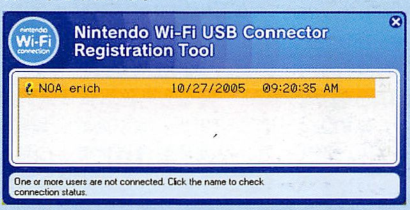


10，确定Wifi连接器插在电脑上了，然后点击Windows XP任务栏右下角的"Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration Tool"。

11，在NDS端，点击出现信息中的OK。



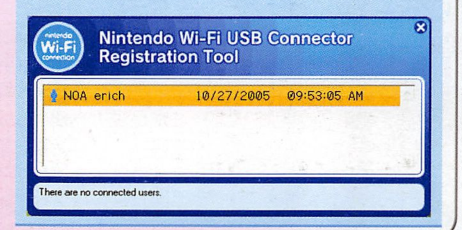
这时在电脑端上"Nintendo Wi-Fi USB Connector Registration Tool"中出现用户昵称，不过前面会有一个小黄问号。



12，点击这个昵称并选择"Grant permission to connect"（允许用户连接）。



这时黄问号变成小蓝人，NDS就连上Wifi USB连接器了。



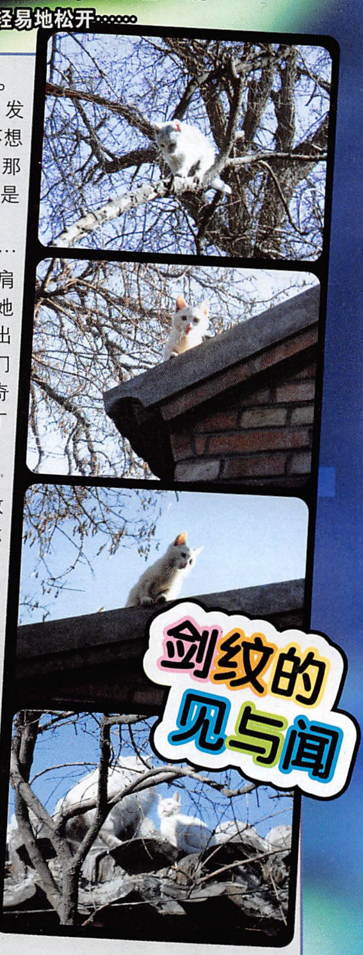
PG总动员

小编的轻松驿站 第二回

传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为手札的增强版，目的是带给大家与众不同的感觉和您对我们的支持！

I'm sorry for my blues

说我是猫咪的奴隶，不得不承认了呀，无论怎样书写都表达不清。
在轮回的周转中，每一次相遇，好事坏事，都是幸会。
就算只是过程，却也得到过，就算只有一次，却也是一次。
把你的小手伸给我吧，我再也不会轻易地松开……



剑纹的见与闻

两年前刚来北京的第一个冬天，我住在新街口的一个四合院里。一天早晨同院的MM小娟（她虽然长得不像，但是却叫兔兔-_-!）发现了一只小白猫。兔兔说小猫来了一段时间了，给它吃了东西还不想走。小猫脖子上系了半截绳子，而且一点都不怕人，所以它不是野猫。那天我去做兼职，晚上回来发现它可怜地蜷缩在我门前的纸箱里。于是我留下了它。

有时我很无奈，因为无论叫她“小娟”、“毛毛”、“咪咪”……她都不理我。她像所有的猫咪一样，最爱干净，所以晚上趴在我肩膀上睡觉，我从不赶她走。有时我很生气，因为只要我在屋里，她就一定要趴在我的腿上，结果我的裤子被抓起了无数毛球。她想出去的时候会站在门口冲我喵喵叫，门外传来焦急的叫声和咚咚顶门声那时她回来了。有时她很可爱，我给她照相，她会歪着脑袋好奇地看着我，然后用爪子拍打镜头。她害怕被冷落，有时她会冷不丁窜到我的肩膀上，用舌头舔我的耳朵和头发，希望引起我的注意。我诧异地问过兔兔：“怎么会有这么依偎人的猫咪？”。

她的主人一直没有出现，我以为她会和我一直生活下去。我教她爬树。不久之后，她就能颤巍巍地爬上门前的小树，再不久她竟然能够从小树跳到房顶上。她一边好奇地看着外面的世界，一边冲我叫，似乎叫我也上来玩。她爬上院子中的大树，却不敢下来。兔兔发现后告诉我，结果是我上去把她抱了下来。不知道从什么时候开始，房顶经常出现一只和她长得很像的大白猫。有一次，她晚上没回来。我以为她跟妈妈（或爸爸）走了，有些伤感。结果两天后她回来了。平房的条件是恶劣的，那时我还没有像样的工作，生活苦不堪言。她只吃火腿，给我的生活造成了一些负担。我骂她馋猫。那次之后，大白猫似乎没再出现过。她趴在我胸前睡觉，伸了个懒腰，结果爪子把我的衬衣划穿，身上留下一条血印……她躲在角落无辜的看着我。她像神赐的精灵，突然出现，在寒冷的冬天给我带来无尽的温暖。她是天使，新年的一场大雪之后，我的生活出现了转折。她却从此消失……



几天前我查阅猫类资料，惊奇地发现她有长毛狮子猫血统，和人亲近是这种猫的一大特点。我告诉兔兔我错怪了猫咪。兔兔回短信说：“那是没有办法、没有办法的事”又说，“你想在杂志上登个寻猫启示吗？”。最近楼下有猫晚上不停地叫。前两天我从楼下走过，它从草丛中窜出来把我吓了一跳——同样是只小白猫。2年过去了，你长大了吧？也许你早有了新主人，也许你在四处流浪。我还在想念你。

月言莺语：在世界的中心呼唤"萌"！

马尾：发型中萌度非常高的类型。马尾向来属于运动少女的标志性发型，运动少女除了短发就是马尾了。而且如果男生要留长发的话马尾就是标准的入门型，不然容易被人说"阴阳怪气"的。偶练习合气道时也留了辫子，长度不是很长，后来因为要就职剪得清爽了。

翅膀：雪白色的翅膀并非自诩为天使之类流俗的玩意儿，而是代表了鸟属性。偶的真实名字中就有个鸟，以前各种各样的花名叫法都有，不过归结一下就是"鸟"，于是在头上加上了翅膀，这个想法来自电软那边猴子的启发，谁让他的尾巴那么让人有狠狠一脚踩下去的欲望……

表情：华尧你好讨厌啦，人家那里有这么邪恶嘛，偶素乖小孩的说……（里之声：难道被发现了？偶隐藏得那么好的说……只有灭口了……）

黑头发黑眼镜：虽然想了很久，但是还是决定用黑色，又简洁又顺眼。这同时也是为了衬托雪白色的翅膀。还有就是偶也不太喜欢五颜六色的头发、眼睛，现实最高。

书：偶喜欢看书，特别特别是小说，最近看的《在世界的中心呼唤爱》（偶一直用的PG总动员标题就是恶搞这个）太太太感人了！不过感人之余发现剧情也是够俗的，绝症悲剧就是眼泪榨取机！下一部作品看司马辽太郎的《鞑靼风云录》，绝对是一本够味道的书。

蝴蝶结：点缀这件朴素的衣服的关键装饰，蝴蝶结"萌"的成分是非常高的呢！而且还和游戏一样附带属性，效果是HP＋100、SP＋100、附带催眠特效。缺点：如果勒太紧会死掉……

鞋子：参考自某双穿上就会一直跳舞跳到死的红色魔鞋。效果是速度＋999，缺点：不带刹车装置。画师华尧的评语是：真难看……（偶的品味再次否定勒T_T）



袜子：（暗凌：黑白的袜子萌得要死，摸头）以上……

最后感谢华尧大大给偶画的形象，真是非常"萌"啊！其实形象不过是一个实体化的东西，其实作为文字编辑偶们更加需要精神上的交流，意识体才是王道(>_<)=b。

热血！是不需要理由的！

背景音乐：天空よりの使者

？？？：时光是没有形态的，并且不断流逝。一生中有很多有意义的事情，虽然无法让时间停止，但可以把这些事情记录下来。人们把这称为"日记"！

月莺：你到底是什么人？！

？？？：对你没有必要报名！

月莺：这里有个合身怪人，你们知不知道他是谁啊……

岚枫：从这派头上看，一定是某人中毒抽风中……

月莺：这么说的话我明白了……

月莺：翔武，好好的干什么又开始念台词……

翔武：最近在复习《机战MX》，又被天空宙心拳的使用者陶醉了啊。

月莺：哦～你说那个叫罗姆的人啊，确实是很热血的！

翔武：恩，不过啊，86年的动画了，不好找了。你发现没有，在游戏里，只要他一出现，敌方的人肯定会很配合的问一句他是谁，然后才说"对你们没有必要报名"。

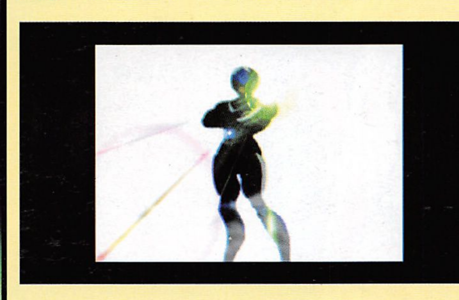
月莺：你这是在说我么……

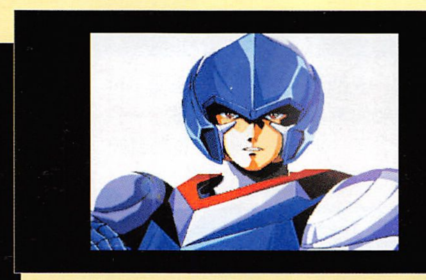
翔武：也不是啦，鱼鹰看起来不像坏人。

月莺：是月莺……

翔武：最近收集了罗姆的全部台词，还有一个天空宙心拳讲座，你要不要看？

月莺：你是疯子……





又要到星期五了

旁人：为什么要加又？星期五有什么重要意义？

星期五是每个礼拜最期待的日子了，虽然和每个月最期待的发钱日没法比吧（旁人：不要乱起奇怪的名字），但作为一个OPFANS（海贼王）来说，星期五的到来真是激动啊。

上周看到OP429，路飞等人在突然出现的GOING梅利号的帮助下，巧妙的突破了海军的重围，成功地救出了罗宾，并且逃了出来，草帽海贼团的字典上果然没有"不可能"的（月莺：你这是凉宫的台词好不好）。不过最关注的就是431了，告别梅利号之后，将会得到什么新船呢？希望在下期能够揭晓，如果不能揭晓，再拖一期也无所谓啦。

此外，水之都的故事接近尾声了，会不会有第8个同伴加入呢，反正我觉得不是"铁皮罐头"，铁皮罐头太仗义，估计不会抛弃自己小弟。算了……到时再说吧。

另，通缉论坛上的"雪人的鼻子"这位同学，没有悬赏，见到扁一顿就行了。罪名是——剧透……

最后，月球发来消息，艾尼路登月成功，并祝大家中秋快乐。



让你们看看我的抽屉



个人认为比起其他几个小编来，暗凌的抽屉显然会整洁一点，小月应该除外，因为小月来的时间还不长，东西显然没有我多嘛！让你们看看我抽屉里都有什么吧，附加本人写字台抽屉第一层清晰照片一张。

以下开始说明：第一眼看过去，最引人注意的是抽屉中央的NDS，这部银色的主机是一台美版机器，是DS发售之时暗凌身在美国的朋友第一时间买到并且用EMS发给我的。

主机旁边的几枚卡带都是个人收藏品，抽屉最里面的PSP游戏同样也是个人收藏品。

黑色的SP是2003年6月入手的，现在已经退役了，因为已经有了GBM啦。

SP旁边的耳机是《大合奏》限定版的赠品，使用次数不多，一直扔在那里了。

压在耳机下面的电影票上的字是《超人归来》，日期是7月21日，那天刚好是《谍中谍3》的国内首映日。

红蓝黑笔、剪刀和透明胶带是一般的办公用品，手霜和指甲钳是普通的个人用品，经常会用到的，大多数办公室女性的抽屉里都会有这两种东西吧。

右边一排塑料瓶从上到下依次是：口香糖、雷尼替丁、银翘片、维生素B2，最下面的绿瓶是眼药水。

眼药水是抽屉里使用率最高的物品，大约一天两到三次，一天盯电脑屏幕8小时的工作，眼睛很容易疲劳的，所以保护眼睛很重要哦。远眺也是经常要做的休息，顺便让你们看看我的窗外风景吧！（其实就是一栋居民楼的侧面而已……）



抽屉第二层里放的是一些资料，还有雨伞一把和原装PS2手柄一个，图略。

抽屉第三层里全部都是画稿，从暗凌最初加入掌机迷小组到现在，两年内收到的画稿全部都在这里哟，同样图略。

自我暴光的内容比较多了吧，滴眼药水的本人照片演示还是算了……

最后插个空表达一下我前几个星期就想吐露的心声：小月绝对是个邪恶的同人女啊啊啊啊啊啊啊！！！！！

不要怀疑我跟小月是同一类人，我是清白的！我只是对可爱的东西没有抵抗力而已，所以才会是loli控，我对loli的喜爱就像我对皮卡丘、小电兔的喜爱一样，所以我绝对不是小月那样的邪恶同人女>_<

说到这里再哭诉一下，小月的实际年龄明明就比我小，却让画师设计了一个相当御姐的拥有邪恶眼神的小编形象，这个世界果然是不真实的……



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《瓦里奥制造》推齿轮挑战 挑战心得

挑战者:of cos

大家好，我是来自海南的of cos 。我趁着放假，玩了下《瓦里奥制造》，今天给大家带来的记录是外星人里面一个推齿轮的小游戏。



这个小游戏的目的就是救挂在齿轮上的小人，这需要玩家控制下面那个拉着奇怪手推车的小人转动齿轮。

这个小游戏大家刚刚开始可能抓不住要领，没关系，现在我告诉大家几个我总结的经验和技巧：

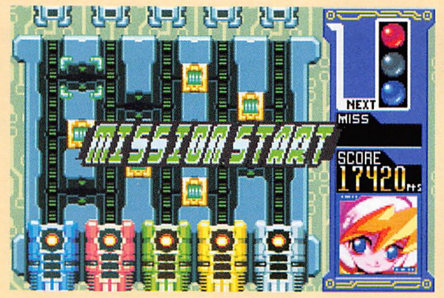
(1)严谨型：我们可以把齿轮分成3类：1、要救小人所在的齿轮；2、玩家控制的齿轮；3、与1和2在一条直线上的齿轮(不是直线）。我的经验就是，“奇数向左，偶数向右”。大家把1、2、3加起来，是奇数就向左推，是偶数就向右推。此法因为要数齿轮，时间上是不够用的。我们可以活用START键。在很熟悉齿轮位置的情况下，就可以知道齿轮是奇数还是偶数了（此游戏的齿轮位置是有规律的，并不是随机生成的）。

(2)华丽的潜意识型：我在这再告诉大家一个技巧，那就是在这游戏中，除了在第3种等级的一种摆法（在右上角有3个小齿轮相连，且与1、2在同一条线上，我们要向右推）。有个更简单的方法，“相隔向左，相连向右”也就是当1、2相隔时，除了上面那种情况，全部都是向左推齿轮，而当1、2相连时，全部都是向右推，这种方法只要练好，999并不困难。

《ZERO3》小游戏挑战 最新纪录

挑战者:金鑫龙

这次我来挑战61 期中Z3雪儿的记录，我挑战的原因是在我刚刚投完稿后的第二天，我买了本PG，发现上面的记录比我投的要高出5000余分，心里很郁闷，于是我就一时冲动打破了这个记录，回到正题，这次我的记录是17420，比我前几天投到PG的分数要高出10000分左右。游戏规则是重复到不能再重复的地步了，我就不说了。



在经过了长时间的思考总结经验（也就几分钟），我总结出了玩这个游戏的几大要点：1、必须要有很高的集中力，我这个游戏玩到15000的时候我的反应就变得有些迟钝，所以集中力很重要，一旦分心就会前功尽弃。（我就是这么输的）2、还有就是手速，玩过俄罗斯方块的人都知道在后期下降速度很快的情况下，手的操作速度起了很大的帮助，不过不光是快就能解决问题的，我们要做到的就是快和准。3、要擅长利用L、R来调节速度，这在初中期很重要。（至少我是这么认为的）4、就是耐心了，这个没什么好说的。如果能作到以上的几条，那么应该可以打破我这个记录，毕竟这个游戏的最高上限是99999分，不过要做到满分可是一件很不容易的事，大概要花好几个小时都说不定，说实话如果再有人打破记录的话我也不会很吃惊，因为人外有人，天外有天。虽然这句话已被很多人用过，但我还是要说，希望Z达们来破记录。（Z达们=ZERO系列的达人们）

《瓦里奥制造》任天堂系列 最高记录

挑战者:kofwindy

爆裂最后一击，笔者挑战瓦里奥制造任天堂的最后一部。挑战完这几个一共用了我将近40多个小时（每天平均5个多小时，8天，全部挑战完后再写），但是作为任饭的我觉得还不够，现在我来讲解一下流程吧。

都市冠军 游戏记录：999

街头斗欧？警察叔叔呢？这个游戏想必大家都玩过吧，目标！把他轻轻的送到后面的那个井里，说白了就是狂按键，但是有时候这样也不行，对方是上下防，所以你适当的也要上下打才行。

游戏难度：★★☆



堆积 游戏记录：999

让机器人抓住铁环，第一级有3个环让你抓，每级减少依次类推。这个游戏实在是没什么窍门，只要眼神好、判断准。

游戏难度：★★★



拦截 游戏记录：999

游戏是让你把屏幕飞过去的导弹拦截住，开始一个，每级增多依次类推，最多三个。这个游戏的窍门就是“甩点”（关于甩点看过前几期的就应该明白了），还有就是要在开始的时候就把准心向右面移动，这样调整的空间就大了。



游戏难度：★★★☆

头盔 游戏记录：481

这个游戏是绝对的难，因为只要速度一高的时候判断就可能失误，失误一两次还好，4次后就被KO了，有时候刚走一步就被打翻在地，彻底的一个KO+Perfect，

所以这个我没打到999，遗憾呀。但是这样就有人能来破我的记录了，希望有达人出现。

游戏难度：★★★★★



银河战士 游戏记录：999

这个游戏在我记不起来的一期上有达人解说过了，而且非常清楚，所以我就不说了，有疑问的去看我记不起来的那期。

游戏难度：★★



棒球 游戏记录：120

正如笔者的记录一样，我都快进急症室了，我玩这个游戏3遍以上，最好是个120，果然是BOSS级的游戏，就是不一般呀，这个游戏开始我相信大家都能轻松过关，可是到后面简直是难的厉害，我都是靠直觉来判断球是从上面还是下面来，唉！怨念呀！所以我说有人能破这个记录我就给他PSP一台，有破记录者找翔武哥要PSP。



主机怀旧系列之

便携领域中的 掌上乐园 N-GAGE专题

文/B·K 责编/岚枫

●开篇：由任天堂的人气说起……

GameBoy经过多次的重新设计于89年出现在人们面前，它的出现统一了掌中的游戏世界。省电的设计、合理的价格、小巧的卡带，有趣的游戏这些专门为便携而设计的gameboy成为了众多玩家的宠儿。就这样它一统江湖数十年立于不败之地。当然每个英雄并不可能一直掌握霸主地位，同样想成为霸主的人会用一种接近于公平的力量去挑战它。不过事事难料，即使GB的本身的机能条件在挑战者面前并不是那么优秀，但是它却得到了成为王者最重要的一样东西，那就是“人心。”众多厂商的大力支持使得它能够一直占领顶峰。GB系列经过不断的进化，在2001年3月21日任天堂推出了新一代的GB主机，名字是GameBoyAdvance其中最后的Advance标志着GB系列真正的进化，而任天堂确实让我们这些苦等GB新产品的玩家们看到了进化后的GameBoy的强劲实力。GBA发售后众多的厂商的大力支持照样使得GBA成为“唯一”的掌中霸主，即使这样仍然会有人来想要挑战GBA的地位……当然我们今天要说的并不是GB系列的故事，而是其中的一个挑战者的故事，它就是……没落的移动领域——N—GAGE的便携之路。

N—GAGE详细参数

网络频率	GSM/GPRS；900/1800/1900MHz
可选颜色	灰绿色/银色
尺寸/体积	134×70×20mm/139cm3
重量	137克
屏幕参数	4096色TFT彩色屏幕；176×208像素；
操作系统	SymbianOS6.1Series60第一版
处理器	Processor:104MHzARMprocessor
通话时间	120-240分钟
待机时间	150-200小时
WAP上网	支持飞笺
游戏功能	N—GAGE专用游戏卡带
内存	3432KB

2002年nokia第一款真正具有跨时代意义的Symbian手机7560上市了，该手机采用了Symbian最新的6.1os，同时搭载的30万像素摄像头也成为了它的成功的标准之一。虽然它并不是第一款支持摄像头的手机，但是不需要外接设备就可以随时随地的拍照也是让一些手机爱好者们津津乐道的设计之一。同时该手机的处理器竟然达到了106Mhz，如此强大的CPU再配上主机自带的8M内存自然就会被一些自制软件爱好者所关注。同年nokia对外开放了Symbianos6系列的开发包，该开发包专门用于Symbian6系列，相比java具有更高的开发性能和速度，同时软件在制作过程中画面表现也大幅度提升，至此手机软件风潮正式来袭。

相隔6个月后nokia推出了支持外部扩张卡的新型s60手机3650，不过令人遗憾的是这款手机除了支持外部扩张存储容量之外，只是在外形和屏幕上做了改动。不过只是加入了外部扩张容量这点就让s60的软件更加丰富起来，一些专业的软件开发商也加入s60的阵营，所以在当时3650与7650被称为功能最强大的移动手机。

在一次nokia内部的研讨会上，一位经常在手机上玩一些休闲游戏的公司职员提出了将手机与游戏机相结合的看法，同时提出了一些自己的宝贵意见，其中手机上的游戏能够让人随时随地拿出来方便的进行游戏这点得到了nokia高层的认同，至此N—GAGE（以下简称N—GAGE）列入了nokia新时代手机的开发项目中。同年2月nokia在首周的战略发布会上





公布了新型的游戏型手机N—GAGE的一些相关细节，而这次的发布会除了正式确定了N—GAGE的名字之外同时也发布了N—GAGE的游戏载入方式，而这次发表会最强大的支持者就是决定支持N—GAGE的SEGA与TAITO。



经过长时间设计，最终N—GAGE于10月正式在美国上市了，然而这款性能与3650并没有差别的游戏手机，再加上首发价格接近200美元的高价，不免让一些支持者觉得失望。N—GAGE自2003年10月发售以来，起初并没有被业界的人们看好，没有被人们看好的原因也许就是因为它的“四不像”吧？当初NOKIA出品N—GAGE的定义就是带有手机功能的游戏便携终端，4096色的屏幕加上双声道立体声MP3还有FM收音功能这样的一款功能强大的“四不像”产品。



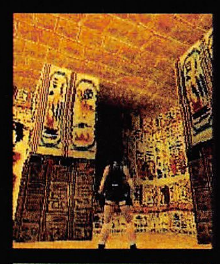
N—GAGE在硬件的条件上要强出GBA不少，比如说高速蓝牙，方便两人在一定距离内无拘无束的进行游戏，硬件解码的MP3功能配合一些中高档耳机音质的表现十分优秀。尽管如此玩家购买的重心还是要在游戏上，但是由于初期只有日本的SEGA、TAITO和极少一部分欧美厂商的加入使得N—GAGE在游戏的支持度上就先输掉了。不过就在这个期间还是有一些游戏让玩家们忍不住将N—GAGE入手，比如说移植PC平台的《盗墓者》，移植PS主机的《魔法草蜢》等作品。在当时所出品的N—GAGE游戏除了少数的原创作品之外剩下的基本上都是GBA和其它游戏主机的移植版，原创游戏真是少之又少。N—GAGE的出货量并没有达到nokia一开始所期待的标准，经过商讨后nokia决定重新制作低成本的N—GAGE，并且为了清除库存，N—GAGE将捆绑3款游戏降价发售。

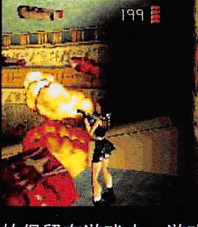
2003年6月10号作为首发游戏的《sonicN》





上市，这款游戏属于GBA版本的移植作品，游戏除了在分辨率上与GBA有差距之外剩下的完全一样，同时这款作品也是SEGA加入N—GAGE后的第一部游戏作品，但是在游戏的本质上完全没有改动的复刻可以看出SEGA对待N—GAGE的态度以及初期应付NOKIA的手段。





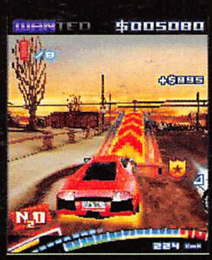
《盗墓者—回归》这部作品可以说的上是早期发售的N—GAGE游戏上最为优秀的作品，游戏移植自PC版的初代，高素质的3D表现证明了N—GAGE的强大机能，而按键够多的N—GAGE则能够将电脑上繁琐的操作一一实现，在这部作品中我们要跟随劳拉重温寻找亚特兰提斯岛的遗迹Scion过程中所发生的故事。游戏包含了PC版的全部15关，就连劳拉home的设定也完整的保留在游戏中。游戏在进行过程中十分流畅，完全看不出来这是一款出于掌机的3D游戏，eidos在初期就用强劲的移植实力证明了N—GAGE的强大性能，同时这款作品也是在PSP没出现之前素质最好的便携版盗墓者。



《沥青都市GT》gameloft为我们带来的N—GAGE上最强赛车游戏。游戏结合了火爆狂飙的一些优点，同时再配上摇滚风格的音乐使得这部游戏被誉为N—GAGE上最优秀的竞速作品，游戏一推出立刻受到了极大好评，同时此游



戏也在以后让UBI移植到了NDS上，足可见此游戏的优秀程度。游戏一共收录了20多款经过厂商授权的赛车。而这些品牌都是全世界的知名品牌，其中包括大众、蜂鸟、奥迪等，游戏中包含的8种游戏赛道都是根据实际场景而制作，其中包括纽约、巴黎、东京等。游戏包含了5种游戏模式，3种完全不同的镜头角度，同时玩家还可以将自己最为优秀的竞速过程保存在游戏中，通过Replay模式随时欣赏。在多人模式中此游戏最高可以支持4人同时对战，而对战模式也是分为普通竞速，锦标赛和警匪追逐。其中最好玩的莫过于警匪追逐模式，4名玩家2名扮演警察2名扮演罪犯，在各大都市进行紧张的竞速。只要警车能够锁定匪车5秒以上就可以获得胜利，这个模式往往让一些人玩的忘记了时间。在这部作品获得成功之后gameloft将这部作品多次以java的形式移植到各大手机平台，但是无论在画面还是音效上N—GAGE的版本都是它们无法超越的。



相隔一年之后gameloft又推出了沥青都市GT的第二部作品，相比1代2代的进化可以说是“完全型”，在刚进入游戏的时候，就可以感觉到画面和音效明显的提升。游戏中车辆相撞发出的火花，使用超级加速时迎面扑来的气流都在续作中进行了大幅度的加强。游戏不但强化了警匪追逐模式同时还加入了淘汰追逐。养成模式的大赛奖杯增加到61种，新加入了15条全新赛道，车辆和摩托车的种类也加入到40辆以上。此外还可以用比赛所得到的金钱来进行车辆外形的改装。其中车辆在相撞系统上进行了升级，游戏过程中几乎所有的车辆都可以被撞飞，同时相撞系统对自己也能够产生效果，如果撞上了树木或者墙壁的话再也不是像前作一样静止不动了。此外游戏中的警车再也不是摆设，如果玩家在街道上进行大肆破坏的时候，警车就会出动追你，如果你一直在保持领先地位的同时继续破坏的话，那么直升飞机就会加入追逐的行列，如果不小心惹到了直升飞机那么就赶快活用三级加速逃命吧。如此火爆的赛车游戏当之无愧成为N—GAGE主机上的竞速王牌，一边听着rock十足的音乐一边享受着火爆竞速带来的快感，这就是沥青都市系列带给我们的快乐。

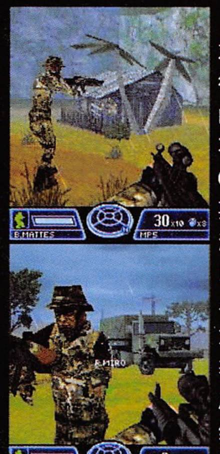






04年5月11日nokia在美国召开了E32004展前媒体展示会，在会上nokia展示了N—GAGE的新型版本“QD”同时宣布该主机于5月份在欧洲、非洲、亚洲太平洋区域（不包括日本）发卖。5月底N—GAGE的第二代版本N—GAGEQD如期发售了，游戏在外形上进行了改变同时取消MP3功能，并且在键盘上加入了fastkey（一键进入游戏），同时加入了N—GAGE竞技场，方便玩家能在世界范围内利用电话网络进行对战。不过在中国地区国内手机互联网的条件导致了这个功能并不能够被好好的利用起来。国内手机厂商数位红也在发布会上发布了第一款对应QD的游戏，名字就叫做《地狱震魂歌》。守护者最终被汲取了大量能量的达鲁突破了最后一道防线。邪恶的力量摧毁了空木岭的土地,守护者用尽最后的力量终于暂时的将达鲁封印并将最后的希望寄托在小精灵的肩上。小精灵在空木岭的罪尸中挑选了Troy和Linda中的一人，说服了Troy后，开始了再一次向邪恶力量达鲁抗争的征途。达鲁深藏在地狱的最深层。依赖着龙树汲取着来自人类世界的力量，正在积蓄着力量准备再次的向人类世界发起致命的攻击。Troy在小精灵的引领下在大量地狱生灵的集结攻击下，向着地狱的最深层进发……在游戏进行中玩家不能够拾取装备而且男女角色的技能也只能通过升级学得。此游戏在E3展的时候界面和画面风格与暴雪的暗黑破坏神1代极为相似，但是展后的几个月内，数位红几乎是推翻了所有的设计，重新打造了这款游戏，不过游戏的耐玩度实在是太差，不能装备武

器的设定和过少得招式使的这个游戏并没有得到太多的好评。

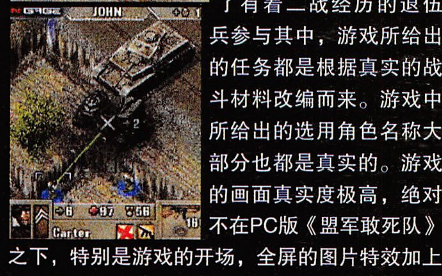


同年8月NOKIA开始对N—GAGE官方游戏进行筛减，希望用高品质的游戏换来主机的销量，不过由于开发一款N—GAGE游戏所投入的经历要高于GBA许多，所以游戏数量仍然少的可怜，即使这样2004年的后半年却是N—GAGE官方游戏正式崛起的时刻，由著名JAVA厂商Gameloft所开发的《幽灵行动》给众玩家们带来了不小的震撼，游戏和PC版的三角洲部队相似。游戏的3D效果优秀，按键设定合理。不过由于Gameloft太过注重于多人游戏模式所以导致该游戏的单人流程过短，让人通关后意犹未尽的感觉极为强烈。游戏的多人模式最大支持8人联机。玩起来和当时流行各大网吧的CS相比毫不逊色，小组战、抢旗战和死斗模式都能够让玩家们愉快的流逝掉一天的时间（本人亲身经历）。



《Ashen》NOKIA中文官方的译名叫做《魔都战将》，开发公司是在手机游戏界较有名气的TorusGames。游戏最大支持4人通过蓝牙对战，各种新奇的武器设定都给游戏曾添了不少光彩。游戏是一部超自然恐怖主题的第一人称射击游戏，是专门为N—GAGE平台所开发的游戏。当七河市被暴风雨席卷、被超自然现象征服而陷入混乱之中时，雅各布也和其他人一样，陷入了恐惧和绝望之中。当然，雅各布比谁都清楚这场灾难的起因，当其他市民纷纷逃离时，他必须重返七河市，设法拯救它。他的姐姐还呆在这几乎已毁灭的城市中，雅各布有理由相信她就是这场灾难的主谋，因为她曾警告过雅各布这一切。返回七河市的雅各布要穿梭现实与未来之间，去阻止这一场世纪末的劫难。游戏在关卡的设定上比较优秀，结合了一些当时比较知名的FPS的关卡经验。游戏的武器设计也是花样十足。血腥在游戏中随处可见（属于15岁以上指定游戏）。每个关卡中所出现的敌人都是一些相貌欠扁的怪兽，游戏中武器的相克星很明显，一些武器对某些敌人具有一击必杀的效果。游戏的最后一关是整个游戏的高潮部分。不但关卡的难度直线上升（跳跃中的浮空平台，不死好几次是过不去的），而且最终BOSS也是让人印象最深的一个。游戏的音乐也很好的烘托了游戏的气氛。很多玩家都用这款游戏和Gameloft开发的《幽灵行动》作对比，结果难分高下。



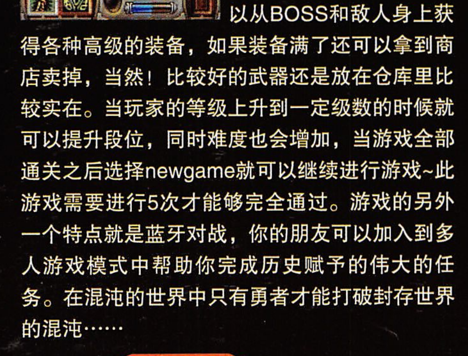


11月份N—GAGE上备受期待的大作《pathwaytoglory—荣誉之路》发售了，这款游戏是在E3展上获得大赏的游戏，该游戏的制作小组为了强调游戏的真实性，特地请来了有着二战经历的退伍兵参与其中，游戏所给出的任务都是根据真实的战斗材料改编而来。游戏中所给出的选用角色名称大部分也都是真实的。游戏的画面真实度极高，绝对不在PC版《盟军敢死队》之下，特别是游戏的开场，全屏的图片特效加上清晰的语音解说给玩家们留下了深刻的印象。游戏当中语音也是随时都可以听得到，每次任务的开始都会用图片加语音的方式来进行。不得不称赞的是游戏中的音效部分，各种枪械的声音，受伤后人们的呻吟声以及建筑物的爆炸声制作的十分真实，很容易就会将玩家们代入到游戏中。游戏方式所采用的是半即时回合制。玩家可以控制5名士兵，每个士兵都有自己特定的行动点数，为他们配备上不同的武器会消耗不同的点数，移动以及射击都会消耗不同的点数，此外士兵们还具有“视野范围”，当敌兵进入到相应的范围内，士兵就们就会自动开枪将其消灭（就是这一点使得游戏战术性极高，合理配置己方的行动范围就

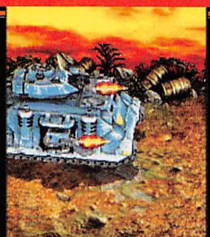
是游戏最大的乐趣）。此外游戏中还可以操作坦克之类的移动兵器，让玩家们充分的感受到二战时期的战火硝烟。游戏同样支持蓝牙对战，不但可以和朋友们一决高下，还可以与朋友共同对付敌人。如此好玩的一款游戏不愧是N—GAGE上最强的战争游戏作品。

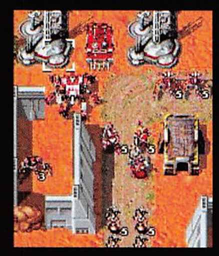
相隔一年之后redlynx公司加入了开发阵容与nokia联手打造这款N—GAGE上最为优秀的游戏续作，游戏从二战时期的欧洲转移到了太平洋，制作小组竭尽一切让玩家感受到当时太平洋战争的惨烈。游戏不但加强了战斗效果，同时任务数量也比1代多了很多。大幅度强化敌人AI的同时在操作上也是力求完美。游戏新加入了许多高能力的士兵提供选择，同时不同士兵所使用的武器加入了不少新的在里面。在一代中玩家只能控制坦克和运兵车，而在新作里玩家可以控制除了1代的车辆之外的三种全新移动兵器，可以说这部新游戏作品使得荣誉之路更加的完美。



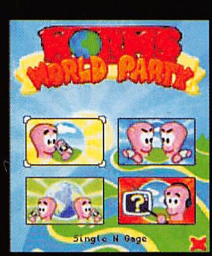


2005年N—GAGE逐渐走向了成熟，虽然游戏在数量上不多但是基本上个个都是能够拿得出手的大作。《混沌之门》这款游戏由TannhauserGate公司制作，nokia负责发行。游戏的进行方式类似于暗黑破坏神，玩家要在Lorath地区不断的接受任务同时去抵抗敌人的进攻，游戏可以选择包括战士在内的五种职业，随着游戏的进行玩家可以从BOSS和敌人身上获得各种高级的装备，如果装备满了还可以拿到商店卖掉，当然！比较好的武器还是放在仓库里比较实在。当玩家的等级上升到一定级数的时候就可以提升段位，同时难度也会增加，当游戏全部通关之后选择newgame就可以继续进行游戏~此游戏需要进行5次才能够完全通过。游戏的另外一个特点就是蓝牙对战，你的朋友可以加入到多人游戏模式中帮助你完成历史赋予的伟大的任务。在混沌的世界中只有勇者才能打破封存世界的混沌……





《战锤40000》一万年前，混沌星际战队终结了人类的黄金时代，从而为了资源战火烧遍了整个银河系，到处都是杀戮与抢掠，人类与远古的敌人战争不断。战争的目的只有一个那就是消灭对手，在掌中一个新的战略游戏正在向你逼近，因为战锤40000已经将战争带到你的手中。游戏移植自THQ的同名作品，游戏不但多人对战性极强，而且单人模式下故事也是吸引人玩下去的要素之一。游戏可以选择Orks,SpaceMarines,ChaosSpaceMarinesandEldar四个种族，同时每个种族拥有4种兵种，四个种族都有各自的战斗故事。使用人类联盟来保卫人类最后的希望，选择神秘的Eldar，重建他们曾经自以为荣的国土。选择嗜好混乱的魔族，给银河系带来破坏，选择orks将残忍的杀戮带到宇宙的每个角落。毫无仁慈，也不俘虏战俘，因为只有战争是他们唯一的荣誉之源。同时游戏包含了60种地图供玩家选择，还有火山丛林、冰原工业区和沙漠5种不同的环境。游戏在战斗模式上也是十分丰富，其中包括保卫大本营、游击战、突围、伏兵等等。游戏在画面表现上极为优秀，荒凉的沙漠，被人遗弃的外星基地以及炙热的岩浆地区。这些地图的效果都在N—GAGE的屏幕上完整的体现出来。当然战略游戏最有趣的就是多人对战，游戏支持的2人蓝牙对战能够让玩家们在掌中好好的体验战锤所带来的乐趣。



此外喜欢虫虫的玩家们在N—GAGE上也可以体验到原汁原味的百战天虫。THQ所移植的同名PC游戏《百战天虫》就是给喜欢虫虫的玩家们选择N—GAGE的最好理由。游戏除了N—GAGE的屏幕限制之外剩下的和PC版基本一致，有了它在公园、酒吧任何场所都可以和朋友们进行一场虫虫大作战。





特别需要提到的就是gameloft的年度大作《细胞分裂—混沌理论》。该游戏拥有10个小时以上的游戏时间，游戏将一改以往GBA版的游戏画面和操作方式，向PC版靠拢。游戏的主角仍然是SamFisher，这回他要辗转于日本北海道和纽约之间完成他的任务。游戏将更加强调无声无息的刺杀，因为本次的Fisher的主要武器变成了一把刺刀（试玩版中只能使用刺刀完成游戏，而正式版中Fisher出场的时候就已经拥有2种枪械武器了）。根据N—GAGE硬件的性能，制作方Gameloft对其做了许多优化，使其能够在N—GAGE上流畅的运行，按照制作人ManuelFigeac的说法这将是玩家们第一次完全在手掌中体验3D所制作的细胞分裂。游戏还根据N—GAGE的蓝牙功能加入了双人合作模式，在这个模式中，玩家将不是自已一人，有些时候必须要通过同伴的帮助才可以将游戏顺利的发展下去。BK在玩过这款大作后感觉，游戏除了屏幕较小之外，流畅度可以直追PC版，在游戏的操作方面也十分顺手。PC版《混沌理论》中的各项新增要素全部移植到了N—GAGE版中（给我印象最深的就要数游戏中的踹门设定了，进行任务的时候可以先通过门镜看到门后面是否有敌人，如果敌人距离较近的话，就可以使用踹门这个设定，门踹开后敌人也会晕倒。但是如果敌人距离门位置较远的话，就不能用了要不然门开后一把枪就会对着你哦^_^）。开始时的训练关就将N—GAGE上全部按键的功能全部告诉了玩家，同时这也是唯一一款用到N—GAGE全部按键的游戏。个人感觉这款游戏应该算的上是和荣誉之路齐名的N—GAGE作品。不愧是出自gameloft之手的游戏啊!

到了06年N—GAGE随即步入晚年，NOKIA的官方主页上将一些游戏的发售方式改为付费下载形式，而这种方法就是N—GAGE游戏的破解方法！！。同时NOKIA官方主页停止了游戏的情报更新，也就是说N—GAGE的游戏时代结束了！从官方网站我们得知N—GAGE的游戏一共有56个游戏。不过将近3年的时间游戏数量竟然如此之少，看来得不到众多厂商的鼎力支持再强大的机能往往也是英雄而无用武之地啊……



由于SymbianOS系统的开放性使得N—GAGE上推出了许多非NOKIA授权的SIS游戏与高水准的JAVA游戏。

早期的Symbian系统基本属JAVA时代，虽然java速度的天生缺陷但是其中JAVA的精品游戏也不在少数（比如说被誉为JAVA游戏之神的UBI所属公司gameloft所出品的《Nightmarecreatures—梦魔人》，《细胞分裂》系列等，NC开始以后的gameloft几乎在手机上所出的游戏可玩性都非常高。）当然不同的SymbianOS系统JAVA的所执行的平台也是不同的，所以就会出现一些游戏forSymbianOS7.0或者6.0。可以毫不夸张的说，某些JAVA游戏的好玩程度都可以超越N—GAGE官方所推出的游戏。不过由于JAVA程序天生的速度缺陷使其所制作的游戏在流畅性上大打折扣（随着一些厂商对JAVA程序的优化，后期的JAVA游戏在速度和游戏性上都有明显的提高）。不过技术都是在不断进化的，没过多久JAVA的"准替代品"SISgame出现了。

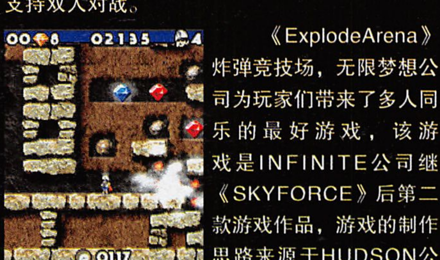
所谓的“SIS”就是SymbianOS系统的压缩打包程序，该程序将可执行文件.APP、资源文件.rsc、图标文件.aif、无界面可执行程序.exe等文件打包成为安装文件。玩家们只需要将这个文件拷贝系统盘C或者MMC卡根目录就可以在程序管理器中找到它并且将它安装。随着SymbianOS系统的公开化，使得许多业余游戏公司和玩家们自己可以开发SymbianOS的可执行程序，并将其放到Symbian所支持的手机中使用，而“SIS”游戏就是其中之一。“SIS”的程序特点就是速度快消耗SymbianOS系统内存少，使用它所开发出的游戏运行起来就和N—GAGE官方游戏开发包的效果是基本一样的。所以现在绝大部分的SymbianOS程序都是“SIS”程序。

现在Symbian系统上比较出名的"SIS"游戏基本上都是由号称掌中暴雪的“INFINITEDREAMS（无限梦想）”公司所出品的游戏。这个公司所出品的游戏，可重复性极高，并且大大突出了多人对战的乐趣性，同时该公司会真对游戏中的不

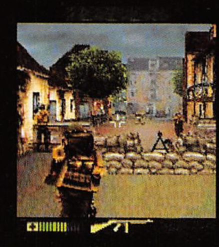
足之处对版本进行升级，只要注册一次就可以免费获得更高更好的游戏版本。下面就以它为首为大家简单的介绍几个“SIS”游戏。



《SKYFORCE》是INFINITEDREAMS公司所推出的第一个“SIS”游戏，游戏的可玩性很高，基本上拥有Symbian手机的玩家们都会拥有这款游戏。游戏共有三架飞机可以选择，并且每架飞机都有各自不同的性能。可升级特殊武器的供给并不是每关都有，而是在以后的关卡中逐渐出现的，想要在这个游戏里初期就将火力升级到最高那是不可能的。此外游戏还拥有动态天气系统，画面拥有高品质的2D/3D混合图像引擎。在游戏中玩家们会看到漂亮的游戏场景，现实中的雨、云和风都在游戏中表现的淋漓尽致。而且游戏的音效也是属于高品质级别的。游戏中的一些建筑物都是可以打破的，而且打破后的爆炸效果十分具有临场感。此外游戏还提供了三种游戏难度，适合不同的玩家上手。游戏一出现立刻成为Symbian系统上最受欢迎的游戏，而游戏主机N—GAGE自然而然就成为操作手感最好的主机。游戏的二代也早已经发售了，游戏效果提升的同时，关卡也增加到8关。比较让人遗憾的就是二代仍然不支持双人对战。



《ExplodeArena》炸弹竞技场，无限梦想公司为玩家们带来了多人同乐的最好游戏，该游戏是INFINITE公司继《SKYFORCE》后第二款游戏作品，游戏的制作思路来源于HUDSON公司的《炸弹人》，游戏在开始的时候可以选择4名角色，还可以为他们配上不同的颜色。游戏分为单人模式和多人对战模式。在单人模式中每一名角色所对应的关卡有5关，也就是说想要全部完成单人模式就要将所有人物的关卡全部通过才可以。单人游戏的难度不低，并且游戏的难度呈梯形逐渐加强。游戏道具丰富，炸弹鞋、速度UP、力量加强、无视障碍物通行等经典道具都会出现在游戏中。即使将单人模式通过也不要为没有对手而放弃游戏，游戏中的多人模式同样为“独乐”玩家们准备了精彩的对战地图和AI强力的CPU角色。多人模式总共拥有5种不同的模式，分别是单人对抗模式、团队对抗模式、最后一人模式、夺旗模式和抢点模式。在选项中玩家们还可以自己设定AI的难度以及比赛制度，最多4人的对战里玩家们可以找到极大的乐趣。游戏的图像引擎也是十分优秀的，爆炸透明效果，阴影效果，动态光影以及高粒子系统都可以在游戏的画面中找到。随时随地方便的对战这才是我们所真正需要的游戏乐趣。



《兄弟连》，由gameloft制作，本来这款游戏是作为N—GAGE的官方游戏出品，可是到了06年上半年nokia官方宣布基本上已经停止了N—GAGE的游戏发售，所以这款正在制作当中的游戏不由得就搁浅了。06年下半年gameloft还是以SIS的形式推出了这款游戏，这样使得众多Symbian手机能够玩到这款曾经的N—GAGE专属游戏。游戏根据手机的按键做了相应的简化措施，比如说自动瞄准。别看是在手机上，但是gameloft仍然努力的表现出当时士兵们浴血奋战的场面。玩家在进行游戏中不但可以驾驶吉普车还可以登上坦克用大炮毁坏建筑物。

当然"SIS"游戏并不只是有无限梦想公司和gameloft所推出的游戏作品，还有很多厂商如ZiN—GAGEMagiclimited(代表作红心大战）、LonelyCatGames公司MauMau纸牌。中国的手机游戏公司数位红也制作过多款好玩的游戏大作（代表作品：恶夜、三国演义—英雄出世）NAMCO也曾经授权移植铁板阵到该系统上。作为非官方软件来说Symbian系统的阵容可以说的上是非常强大的。

●尾篇

玩家们在掌机上也可以通过模拟器来回顾以前经典的老游戏，同时也多了一个理由让喜欢怀旧的玩家们购入自己心仪的主机。GBA上诞生了许多优秀的模拟器。而我们今天的主角N—GAGE上，在没有vampent小组出现之前，一些模拟器如：GOBOY、YewNes等无论是运行速度还是对声音的模拟都不能让人满意。就在玩家们苦苦等待着模拟器的版本不断优化的时候，北京文朋科技所开发的Vnes就悄悄的出现在了玩家们的

眼前。首先放出的版本是基于javaj2me的模拟器，这款模拟器除了不能支持声音之外游戏在运行速度方面几乎可以达到完美。但是模拟器虽好，不过只是支持SymbianOS7.0以上的系统，N—GAGE等SymbianOS6.0手机是玩不到的。所以玩家们就在文朋科技的英文主页上请愿希望能够推出N—GAGE能够使用的版本，因为用N—GAGE玩模拟器才是最佳的选择。

vampent小组经过不断的努力先后放出了VnesVboyVsnes三款模拟器其中FC和GB的模拟器已经几乎达到完美，而且vampent小组还在不断更新让它们的产品支持更多的中文游戏rom。虽然N—GAGE已经停产但是NOKIA不会放弃手机与游戏机的结合。EA和NOKIA已经达成协议EA将通过NokiaContentDiscoverer向诺基亚数百万用户提供移动设备游戏，以后NOKIA用户将可以方便地下载安装游戏到他们的手机上。EA最初提供给用户的游戏有《俄罗斯方块》、《疯狂俄罗斯方块》、《模拟人生2》、《毁灭战士》、《FIFA06》、《泰格伍兹PGA巡回赛06》和《FIFA街头足球2》等。2007年中EA还开始为S60的新移动游戏平台提供客户定制游戏。”EA的高级副总裁MitchLasky在一次采访中说道：“EA的金字招牌及开发部门、NOKIA的优秀设备和全球客户将由这次结盟联合起来。”

而NOKIA的JaakkoKaidesoja则说：“我们游戏策略的目的是让用户更容易找到，玩到优秀的游戏，我们很高兴EA能和我们一起实现这个目标，我们和EA在移动设备游戏这一领域有相同的看法，我们将努力把它转变成一个体系。把NOKIA现在处在领航地位的硬件、应用和软件方面与EA结合起来，事实会给我们满意的答卷。”NOKIA将于2007年上半年发布的移动设备游戏平台将会使他们与EA的结盟如虎添翼，EA也将制作一系列EASPORTS和EA移动游戏来为NOKIA新一代平台添砖加瓦。到底NOKIA能否继续走下去让我们一起拭目以待。



↑希望新一代的N-GAGE能够在游戏方面超越它的前辈，真正实现具有手机功能的掌机主机的理念。



软硬特工网

9月软件方面最大的新闻就是2.71版Devhook的发布了，使用高版本运行Devhook成为现实。当然PSP非官方PS模拟器也非常有趣！

软件 Software PSP 2.71版Devhook隆重推出

上期杂志用一页篇幅介绍了高版本PSP直接运行TIFF游戏，说它是破解里程碑。本月底2.71版Devhook的发布则如同爆发了一场地震！

2.71版Devhook的作者是PSP降级程序的作者——“精英PSP黑客”Dark_AleX。这个版本的运行原理就是利用2.71版PSP浏览图片的漏洞运行TIFF文件，后来出现修改PSP内存后可执行自制程序的版本(Homebrew Enabler for FW 2.71)。然后Dark_AleX改进了Devhook，使其可以直接运行在2.71版PSP下。

虽然2.71版PSP可以运行Devhook，但是方法比较麻烦，并且目前的成功率不能达到100%。所以等软件完美后，本刊再做软件使用的详细介绍吧！

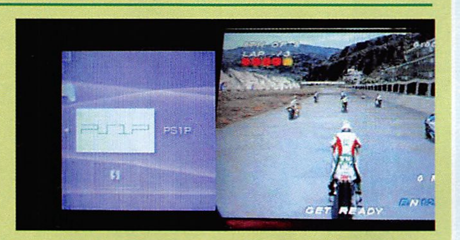
软件 Software PSP上的PS模拟器第一版发布

模拟器方面本月最大的亮点是PSP上的PS模拟器推出了Beta 1版。虽然目前模拟兼容性不高，效果也不太好，但是已进入了实际运行阶段。和我们想象的一样，这款模拟器目前的模拟速度非常低，模拟《山脊赛车》大概5帧/秒，有时更低。画面模拟效果不错，但是没有声音。Yoshihiro推出了这款模拟器不仅让人们相信了PSP能模拟PS，最主要的是反驳了曾经断言PSP最高模拟到N64的言论。但是不好的消息是，似乎Yoshihiro停止了这款模拟器的开发。

PSX-P ALPHA BUILD RELEASED - PSX EMULATOR

软件 Software PSP上的PS模拟器完美版即将发布？

上面介绍的psx-p发布不久，9月底网络上一个匿名者就宣称他开发了一个新版本的PSP上PS模拟器，并且描绘了这款模拟器目前的进度：可以完美地运行摩托、山脊赛车和最终幻想7等PS大作。虽然这款所谓的“完美”模拟器还没有放出，但是如果情况属实的话，当然是个大好的消息。

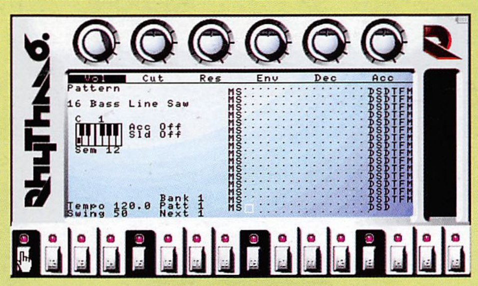


软件 Software PSP CPS2模拟器CPS2PSP v1.01版发布

PSP最强模拟器之一的CPS2PS最近更新到了v1.01版。1.00版修正了几个游戏的bug问题，1.01版在此基础上修正了cache文件夹和roms在同一级文件夹中不能运行的问题；修正了Kerenal模式按Home键不能退出的问题。（模拟器下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=10327）



软件 Software PSP节奏软件PSP Rhythm 6.1发布



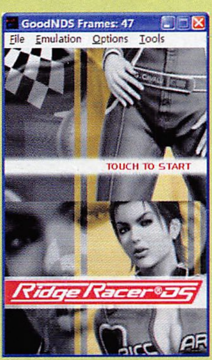
这款软件推出时间比较长了，经过多次更新目前到6.1版。软件的功能比较完善，玩家可以设置多行音轨和单轨，设置不同的音效或者合成新的音乐效果。

6.1版增加了鼓机编成，并且比6.0还多了一些新功能。比如，可以把音轨导入Midi文件，或者转换成Wav文件等等。如果你对电脑音乐编辑器或者类似的东西感兴趣，那么对这款软件不妨一试。

（下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=10260）

软件 Software PC上的NDS模拟器GoodNDS v0.0.4发布





这是PC上运行的一个新版本NDS模拟器，目前更新到v0.0.4版。不过它同样是基于NDeSmuME模拟器改进，而不是全新开发的版本，所以界面和功能选项和后者非常相似。

（官方网站：http://www.freewebs.com/goodnds/）

v0.0.4版的改进如下：

1、增加了帮助信息；

2、增加了暂停后的信息；

3、改进了游戏“快进”功能；

4、增加了画面大小调整(但是还不能使用)。

软件 Software NDS/GBA上的FC模拟器PocketNES DE v9.99发布

你一定在GBA上玩过FC模拟器吧？那你一定知道这款名为PocketNES的模拟器，它的性能非常优秀，更难能可贵的是模拟器作者一直对模拟器更新。新版改进如下：

1、支持单色模式，改进DQ1、2和FF3的模拟效果；

2、支持了DQ1、2和Door Door的Frame IRQ；

3、支持NES Play Action Football这个游戏；

4、支持Mapper 42；

5、支持Mapper 40,42,69的游戏存档功能；

6、移除EWRAM加速(EWRAM Turbo)选项；

7、改进gamma效果并且更新了调色板；

8、重新调整代码。

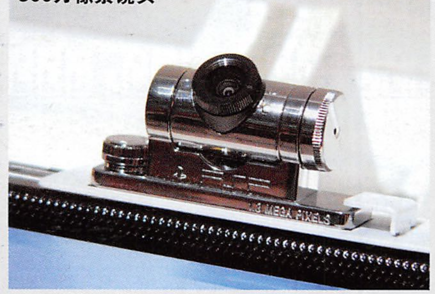
软件 Software PSP视频工具XviD4PSP v4.032版发布

Xvid4PSP是一个强大的视频转换工具，使用它可以转换多种视频，然后放到PSP中欣赏。它能够把PC上的AVI, DIVX, WMV等格式转换成MP4(PSP AVC, AVC), PMP(AVC, DivX), AVI (DivX)等PSP专用格式。新版变动不大，主要是修正了一些bug。新版本更新如下：

- 增加log中的说明行；
- 修正了一些小问题；
- 修正了手动改变选项问题；
- 修正了通过AviSynth改变设置问题。

COOLEST GADGETS 掌上周边街

本期为您呈上TGS出展的部分周边。外置数码照相机和GPS接收器属于高档产品，各种游戏贴纸受到了观众好评，可惜还没有成品销售。



300万像素镜头



GPS定位系统的地图显示画面



parapara是史上第一个音乐游戏



蓝天图案的黄牌空战贴纸

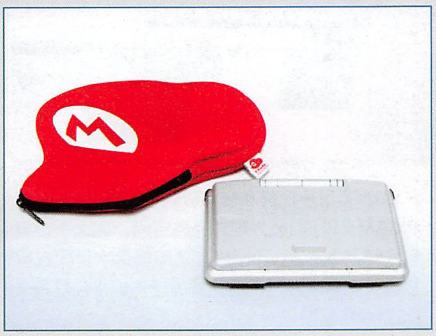


怪物猎人 2 图案非常华丽



2.1声道的外接音箱

在刚刚结束的TGS上，索尼展出了PSP用的外接数码照相机"PSP-300"和GPS接收器"PSP-290"。这两款周边全部定于12月7日。从图上不难看出，PSP-300为300万像素数码相机，一侧带有麦克风口，可以进行视频拍摄。由于玩家的PSP通常配有大容量记忆棒，所以无论拍摄照片还是视频，存储空间都不成问题。另外，展出上放置了贴着《Parapara》、《黄牌空战》、《怪物猎人2》的PSP，多款PSP外壳贴纸引起了人们的好评。这些贴纸去除了按键部分，所以帖在PSP上非常合适，而上面印着的各种游戏图案非常好看。另外，各种品牌的PSP音箱也有样品出展。



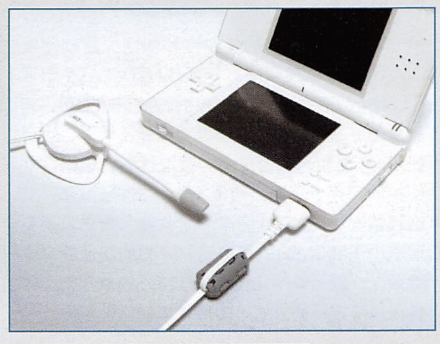


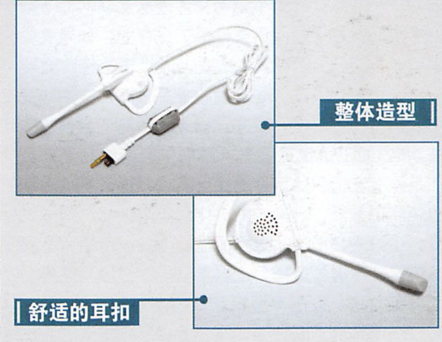
放置方式

颇具立体感

- 厂商：任天堂
- 交换点数：200点
- 外形：长13.6cm，宽18.4cm，高3.0cm
- 重量：41g
- 特点：任天堂CLUB产品

这个马里奥帽子形状的NDS包是任天堂CLUB产品，需要使用点数换取。马里奥帽子的外形和红色的包身个性鲜明，中间斜着印制上M形状的图案非常具有立体感，正面看甚至会产生立体的幻觉。包的内外部分多使用有伸缩性的薄的聚酯材料。拉链设计在帽檐部分，不会影响包整体的美观。当然，最重要的是把NDS放置到包中非常合适。





整体造型

舒适的耳扣

- 厂商：任天堂
- 价格：1200日元
- 重量：27g（包含耳麦线）
- 耳麦线长度：约103cm
- 语音输出方式：单耳

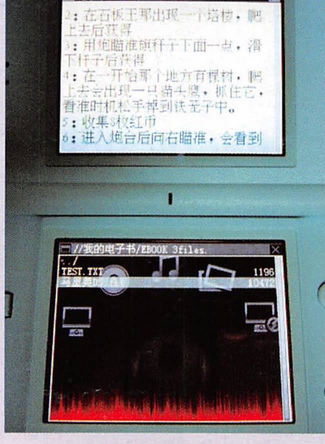


NDS系列专用耳麦推出，这款单耳耳机麦克风采用耳架结构，套耳朵的环状圈可以90度转动，适用于不同大小和形状的耳朵。耳机和麦克风中间采用软塑料材料制成的横杆连接，麦克风可以上下85度转动，保证了佩带舒适和通话声音的准确清晰。耳机线约长103cm，采用镀金的插头，并且在末端安置了磁环噪音过滤器。其实这款耳麦的本体重量才13g左右，佩带后几乎感觉不到重量。最主要的是在实际使用中，这款耳麦非常舒适。比如以前玩《银河战士 猎人》和《役满DS》之类带聊天功能的游戏，玩家的嘴距离NDS的麦克风口大概40cm，使用这款耳麦后距离约6cm，大大提高了通话质量和游戏舒适度，即便小声说话也可以被识别。采用单耳耳机设计好处也非常明显，可以一边听游戏内部声音，一边听内部聊天等声音。

M3专栏

·电影卡软件速递·

M3内核C29和配套的游戏转换软件V29发布，本刊上期预告的字体内码切换功能，已经在C28内核中得以实现，C29内核作为国庆节前的礼物，在扩展功能上又增加了很多新的功能。首先，更换了的扩展模式界面方案就让大家耳目一新，据笔者了解，此扩展系统的界面方案只是临时的，最终版本还会保持和M3经典界面一致的风格，以彻底取代原有的图形化界面而完全转换到触摸式视窗操作系统。这次最实用的更新，就是在电子书上增加了直接支持网页文件的功能，可以打开*.htm, *.html, *.asp, *.aspx和*.mht格式的网页文件，不需要任何转换，大大方便了阅读电子书的实用性，我们经常可以拿到一些光盘上的小说明文件或从互联网上下载的小说明文件都是网页文件形式保存的，如果要像以前一样转换到TXT文本格式，大批量的修改处理显然是不太现实的，这时直接使用HTML文件就变得非常方便了，赞一下先，据说此功能还会很快移植到M3的GBA端系统上，看来电影卡的开发人员还是没有忘记GBA用户的使用需求，这真是NDS和GBA新旧兼修，玩家的贴心伴侣。电子书浏览方式进一步增强，增加了更多的显示模式，包括：下屏幕横排、下屏幕竖排、上屏幕横排、上屏幕竖排、双屏幕横排、双屏幕竖排和双屏幕对称共计8种，可以满足各种不同需要，充分发挥了NDS双屏的作用；其他功能例如电影、音乐、电子书和图片也都加入了L&R键的锁定功能设置，防止误触动的可能，这些操作细节都在逐步完善中，可见厂商的用心良苦。



游戏转换方面，V29游戏转换软件对发布之前的所有游戏都做了优化处理，可以实现一指通转换，之后的游戏到截稿前也没有不兼容的情况发生。此次还有一个重大的革新就是口袋妖怪游戏，存档容量升级到了4M，那么如果游戏转换软件不升级，之前的备份存档2M规格的文件就会因为没有完整备份存档而发生丢档问题，所以还是建议M3用户包括G6用户，都尽快升级到最新版本。由于M3和G6都有8M的超大硬件存档空间，因此不必担心有任何问题，超过8M的存档即便是次世代家用主机也没有出现过，相信这样的硬件规格应付未来的DS游戏还是游刃有余的。

·G6/M3用户百宝箱·

G6/M3不光是在NDS上的系统功能繁多，在电脑上的配套软件也很多，例如游戏转换软件、电影转换软件、各种辅助工具等，可以满足不同用户在不同方面的各种需求。那么，本期专区将给G6/M3用户讲解一下最新的游戏转换软件有关NDS游戏的转换设置说明。

转换模式设置，也是玩NDS游戏最关键的设置，一般的，我们推荐大家使用快速载入(DoFAT)模式，它具备优越的兼容性和快速的启动速度；DMA速度设置仅限M3，可以设置DoFAT引擎读取CF/SD卡的速度，一般的使用普通1倍速即可，可以获得稳定的游戏性能，当游戏速度不够时，也可以使用4倍速加速获得更高的读取性能，根据游戏和使用的闪存卡不同，可能不能够支持4倍速模式，这种情况仍需使用1倍速；完全载入模式，是完全读取小于256Mbit的数据到G6/M3的高速缓存中再运行，一般不使用此设置来玩NDS游戏；安全模式是采用常规转换方式（即最基本的打补丁方式和保守的转换方法）进行转换的，在最新出现的游戏中转换遇到问题时可以尝试使用此模式看能否解决问题，一般不推荐使用，只是用于紧急解决部分新游戏的运行问题；直接拷贝功能仅直接复制游戏到CF/SD卡上并自动创建相关的存档文件等，适用M3专用ROM。强制读写选项如果出现，说明软件无法判别是否需要使用强制读写模式，需要手动选择。如果游戏无法运行，可以选择使用强制读写看问题能否得到解决，否则请使用安全模式。拥有这些选项，就是最新的游戏，经过简单的调整也几乎都可以玩到。

SC专栏

当初SupeCard震动版的消息，是从国外Max论坛流出来的，原因是Supercard给国外的经销商发送了一封商业信函，介绍了Supercard震动版的相关信息，结果被Max论坛的管理员给泄漏出来了，当天云云看到后就将其转发到国内，资料如下：

非常高兴让大家知道我们的新Supercard震动版，我们花了大量的时间研发它，同时我为Supercard开发小组而骄傲！下面的列表是新产品的一些特性：

内建震动系统，所有的游戏都可以震动

100%DS游戏兼容性，存档完美

新的节能设计，延长游戏时间

高速读取/写入系统，支持高速卡，不会拖慢

支持压缩Rom支持软复位，方便地选择其它游戏

存档备份到存储卡，绝不掉档

支持菜单系统，合卡游戏

支持兼容Moonshell，扩展你的DS成为多媒体播放系统。

不支持GBA游戏功能

产品线包括：SuperCard SD Rumble、SuperCard MiniSD Rumble 、SuperCard Lite Rumble

包括云云在内的许多人都不太敢相信这个消息是真实的，当时云云写了这样一段话：这个……这个也太神奇了，从以上的话看，这个所谓的Supercard震动版竟然支持当初开发时都没有设计震动功能的游戏，因为目前任天堂宣称支持震动功能的游戏也不过寥寥几个而已，那么Supercard是如何来实现这个功能呢？就好比《瞬感龙珠》一样，震动都是有规律的，比如圆球撞击，又比如发生爆炸，这些要素发生时，游戏都会有指令对GBA端进行监控，那么在设计时就没有考虑这些元素的游戏，Supercard又用什么形式来让它支持震动呢？我想这势必要对Rom进行修改，也就是在转换Rom时打补丁，但是，每个游戏都打要进行深层修改，这恐怕是不容易的事情。云云现在的想法是：但愿以上消息属实，那么对于每一个玩家而言，这就是天大的好事了！

不久，云云就通过电话向Supercard官方求证该消息的真实性，结果官方的答复是肯定的，这就让人期待不已，经过两天的等待，云云收到了评测样品。

本次拿到的评测样品是SC MINI SD Rumble，GBA真卡大小，预计过几天会拿到SC Lite Rumble，这样就能够实现插入NDSL不突出，当然本次评测只有将就一下让大家看看SC MINI SD Rumble了。：）



虽然目前官方已经发布了中文版的信息，但是据称首批出货只有英文版，而云云拿到的评测样品也是英文版的，所以包装上全部是英文，而卡带的设计延续老版的风格，惟一不同的是卡带上面的标签换了，所以包装上面的图示也与老版不一样。

至于卡带的外壳，因为模具和老版的SC MINI SD一样，所以没有什么区别，当然前面也提到了，标签更换了，所以整体感觉很不错，当然明眼人就可以看得出来，这次新换的Supercard的Logo和Nintendo DS的Logo比较相似，呵呵，不管如何，SC的用户终于摆脱了“星球大战”的阴影……

之前Supercard系列产品一直为其GBA游戏功能所累，因为采用SDRAM的设计，所以玩GBA游戏就有硬伤，某些动作游戏存在拖慢的现象，比如《街霸2》，本次震动版将GBA游戏功能去掉，也就是说震动版不拥有GBA游戏功能，和Ewin2类似，仅仅拥有NDS游戏功能。在云云看来，去除了GBA游戏功能的SC实际上对于厂商对于玩家都是一种解脱，一方面厂商可以不再顾及GBA游戏功能这块软肋，全力开发NDS游戏功能；对于玩家而言，可以用相对较低的价格买到适合自己的产品，也很不错，毕竟现在很多人都不愿意玩GBA游戏了。

关于SC震动版的更多介绍，请关注云云的评测，我们会向大家介绍震动版的原理以及一些其它方面的问题。

EZ专栏

问：自从更新了9月22的CILENT后，无论是哪个GBA游戏都不能用CHEAT了……而且ZX联动Z3和Z4的时候，打最后一个BOSS都会出现很大的电流噪音和花屏……然后华丽地死机……

答：可以用之前版本的软件来转换，因为新版软件在某些方面可能会出现问题，倘若发现不能正常游戏就换回之前的软件吧。

问：我下载了一个FF3的存档，放到EZ4里面运行游戏还是我存的那个档，请教怎么能使用我下载的那个呢？

答：先玩FF3后中断保存，关机开机，存档后再玩其他游戏，存档后关机再开机把你下的记录复制到卡里开机就会有了。

问：有什么办法可以让ezflash4读取大于20mb的gba文件？我需要直接读取而不是写进flash中，这样太麻烦了。

答：这个是没有办法的，因为硬件设计如此，超过128M bit的GBA ROM就必须要写入到FLASH里面去运行，虽然第一次麻烦了点，但是后面就好些了。

问：我是用EZ4LC的，，请问如果存档？每当有新游戏要存档时，旧档便会被覆盖，这是天大的问题。

答：EZ界面的设置里选择强制存档，请注意，存档的名称应该和ROM名称保持一致，倘若ROM名称是中文，那么存档的名称也应该是中文的。

问：我已经用了最新版本的内核及Client，但转上述游戏时出现提示说不是Clean Rom，不是Clean ROM？不能play？是什么意思？我不理它，还是能转的！但当开机时这个游戏的名字并没有显示出来，只显示.nds！再不理它，进入游戏，刚开始时还顺畅的，但进入第一版在山顶打老大(炸弹王)，打死他后取那颗星星的时候就当机了，我试过无论是日版还是欧版也出现同样的情况，为什么呢？请问有没有高手帮忙？我很想玩啊！p.s.转马里奥vs大金刚2也有差不多的情况，但玩到目前为止还没有当机！

答：Mario64这个游戏需要打IPS补丁对ROM进行修正，而某些汉化游戏或者修改过的ROM在用EZ4软件转换时提示出现问题是正常的。倘若出现了不能玩的情况，那么就可能是因为非Clean Rom的缘故，不过一般是不会有问题的。

问：EZ4玩NDS游戏可以实现Wifi功能吗？

答：EZ4全系列都支持Wifi功能，玩家可以自由上网对战。

问：我用的是EZ-FLASH 4 lite,今天在家把EZ4核心升级了下,然后开机游戏,满正常的,但是关机再开机后进游戏变白屏了,这是为啥?我把TF卡格式化后重新烧游戏,还是一样!然后进ＧＢＡ模式然后进入我的电脑点击ＥＺ－ＤＩＳＫ目录出现［警告：ＦＡＴ文件系统出错］于是我想从新更新内核结果我按R键开机,屏幕显示“无法提取EZfla_up.bin,Please Power off and Restart”这个是啥回事?我已经把内核文件放到闪存卡的根目录下面了!

答：有可能EZ4 Lite出现硬件问题，请与官方联系更换。可以给support@ezflash.cn 或 service@ezflash.cn发EMAIL。

问：Ezpsss3 可以支持 ids不?

答：EZ PASS3支持所有类型的主机，比如IDS\NDSL\IDSL。

问：EZ4支持FC格式的ROM吗?

答：EZ4本身不支持FC ROM，但是可以用模拟器来解决，无论是GBA还是NDS版的都可以在EZ4上面使用。模拟器可以到www.yyjoy.com寻找。

问：请问GBA游戏烧入NorFlash的正确方法？为什么我每次按照说明烧入以后，并没有找到在哪运行NorFlash中的游戏，NDS模式下的那个胶片图表点后，总是显示没有文件？是不是我的EZ4是有问题的？

答：进EZ的GBA模式选你要烧的GBA游戏,按SELECT将其烧录至EZ4/EZ4L本体中内置的256MbNorFlash即可,选游戏也要在GBA模式里面选。

问：我烧了合卡之后，，进了一个游戏之后玩得不过瘾想换其它的，，只能关机后再打开来才行,请问那种按哪几个键能回到选择游戏的那个菜单?在烧游戏时是不是还要选个什么东东才能实现这个功能?

答：选ＥＺ引导，游戏选ＥＺ复位，回合卡R+start+select+A+B，不过有点需要注意，复位模式,默认是不开通的，需要下拉里面选择，实在不行，下载一个“四键补丁”，可以直接给gba文件打上复位补丁，然后直接烧录就可以了！

以上问题由EZ官方论坛收集、整理、提供。

EWIN 专栏

本期截稿时，Ewin2发布了支持口袋妖怪的新内核，玩家可以用Ewin2来玩口袋妖怪了。同时，本期专区也刊登一篇之前Ewin2玩家J2y的使用心得，希望大家从另外一个角度来看看他眼中的Ewin2。

EWIN2烧录卡的外包装其实也是相当精良考究的，是双层卡纸包装，外层除了正反烧录卡烫银大LOGO，厂商LOGO，和侧边for NDS/Lite字样外，两侧分别印有版权标识(英文，大意为请在拥有正版卡的前提下，以保护原卡为目的玩烧录ROM)和色卡，也许是在为将来推出各种不同颜色而预先设计。顺便一提，这次笔者拿到的是类似透明黑的颜色，插在下半是黑色的NDS中还是相当美观的。

而内层包装比较简单，以厚卡纸折成的卡盒，烧录卡靠着其中一侧的凹处摆放，这里希望厂商能将以后的烧录卡设计在卡盒中间以提供更好的保护。

拿出烧录卡的第一印象是：比SC重。经过对比后，确实是EWIN2比SC略重一些，但EWIN2是不含GBA功能的，从半透明的卡匣中也可看出，其正面的电路设计基本与SC一样，但背面的电路则简单一些，貌似是少了一块IC和一块晶振，应该是减去了GBA部分的原因，也许重是因为用料相对扎实些的缘故吧。

关于外壳、做工和设计与SC是比较接近的，正面都采用磨砂塑料，但仔细看可以觉出EWIN2的更细致一些，拿在手里触感比较细腻，看得出是下了工夫，但反面和SC的全磨砂不同，EWIN2在两条凹道及接近金手指的部分没有采用磨砂处理，只是半磨砂，多次插拔后可能在光面会留下痕迹，不过这不是什么大问题。可以说，整体做工相当精良。但仔细观察后，发现接近金手指的部分，两边接缝比较大，扣得不够紧密，希望今后可以有所改良。

总而言之，在SC的做工非常不错的情况下，EWIN2的做工更超越了SC，这方面的表现可说相当的令人满意，再加上LOGO的设计功力高过其他厂商，使得观感印象上专业不少。

与SC不同，EWIN2支持FAT32文件格式，把卡格式化成FAT32可以使文件存取更有效率，对速度和空间使用率上都有好处，如果给EWIN2专门一片卡来用的话，建议格式化成FAT32格式。但暂时不支持磁盘空间整理，请记得没事不要做空间整理，实在碎片过多，把卡中内容整个复制出来重新格完后再复制回去。

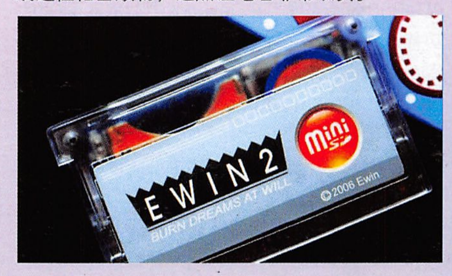
再次就和其他烧录卡一样了，第一次用可以把裁减ROM的选项打开来减小游戏的体积，如果遇到不能执行的情况，再把这个选项关掉以提高兼容性。但以笔者目前测试的进度来看，还没有发现不能执行的游戏，所以目前建议始终把这个选项开着。

下面是比较重要的游戏执行端的情况，上文说过了，大热或有代表性的游戏在别处可以找出试用报告，笔者只根据自己的判断测试兼容性和使用效率：

第一个测试的游戏是圣剑传说：原因是这游戏的OP在SC上虽然不像恶魔城那样明显卡慢，却也有少许的滞后与不流畅，从OP的BGM上也可以感觉到，SC看这个OP离流畅就差了一口气，所以这次优先测试这个游戏。结果让人非常满意，EWIN2看这个OP已经非常顺畅，BGM也没有支离破碎的感觉，从这里可以看出，EWIN2的架构也许真的要比SC优良，在速度上哪怕这一点点的提升也是很重要的。

随后测试的一个游戏是柏青嫂RIO的嘉年华，也许没谁对这个游戏有兴趣，但这个游戏在笔者的SC中，执行时几乎有50%的情况是花屏，如果发生这样的情况，只有复位后重开才能恢复正常，而EWIN2也经受住了这次考验，试了不下10次，每次都执行完美。

其他包括ROCKMAN ZX，露娜，红侠，新马，俄罗斯方块和逆转等游戏都顺利执行，没有遇到问题。同时游戏执行时的速度也相当令人满意，几乎没有游戏遇到过因为读取数据而引起的卡慢，游戏过程相当顺畅，这点让笔者非常欣赏。



PSP Devhook视频/图像截取组件使用方法详解

·组件简介·

你想没想过直接截取游戏中的画面或者保留某段精彩的视频？你也许会说，Devhook不是早就实现了截图功能了吗？我说，对！你也许会说通过LCS CheatDevice不是可以捕捉视频gif吗？我说是的。这次介绍给大家的这个组件就是把截图和截取视频功能一起补充到Devhook中，这样一来运行Devhook后就可以截取视频或者图像了。而且视频可以直接保存为Gif文件，文件的容量不限，在游戏中或者自制程序或者XMB界面都可以截取Gif影像。组件的安装和设置过程也比较简单。

通过组件可以录普通模式和高级模式的视频，普通模式是半个屏幕大小，高级模式是全屏或1/4屏幕大小。保存的文件保存在PSP/PHOTO文件夹中。作者推荐使用普通模式或者1/4高级模式，因为全屏幕高级模式会严重影响游戏速度，使游戏几乎无法玩。

截取的动画Gif文件没有经过压缩，所以会占用较大的记忆棒空间。不过不用担心，当没有空间时录像就停止了。然后可以通过GIFAnimator.exe程序来大幅度压缩空间，并且不会损失画面质量。

·下载和安装·

之所以称之为“组件”，是因为它并不是我们通常运行的程序，而是几个prx文件。通过正确的方式添加到Devhook文件夹中，然后就可以在Devhook中实现想要的功能。这个组件来自LCS CheatDevice，经过Cheatsync的作者ADePSP编译实现了在Devhook中截取动画Gif的功能。所以你可以去ADePSP的网站（http://www.cheatsync.net/）下载组件，也可以在这里下载（http://dl.qj.net/dl.php?fid=10366），当然在国内各大掌机网站和论坛也不难找到。

下载得到压缩文件，加压缩后获得（如图1）文件。你会发现上面提到的Gif压缩文件GIFAnimator.exe也包含在这其中了。



图1

把PSP连接到PC上，打开USB连接后执行Install文件，跟随屏幕上的说明安装即可。

这里要详细讲解的是手动安装方式，因为执行Install可能遇到问题。或者你没有Widnows系统不能运行Install的时候，手动安装是最好的方式。

1 安装文件。

把capture.prx和capture.ini文件拷贝到PSP记忆棒中的\dh\kd文件夹中。（图2）

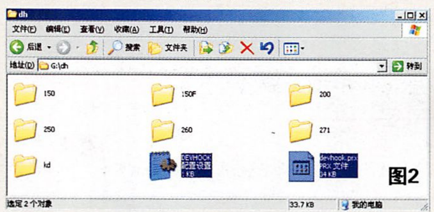
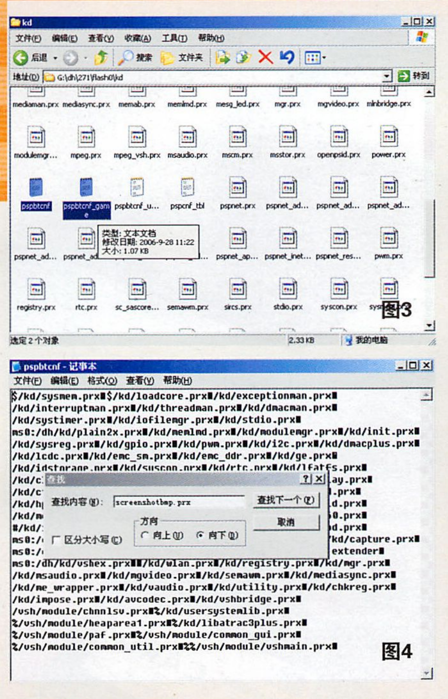


图2

2 编辑文件：pspbtcnf.txt和pspbtcnf_game.txt

这两个文件在记忆棒\dh\271\flash0\kd\文件夹中。如果你使用Devhook模拟2.60系统，那么它们就在记忆棒\dh\260\flash0\kd\文件夹中。同理，如果要模拟别的固件系统，在相同文件夹中都可以找到这两个文件。（图3）

打开pspbtcnf.txt文件，查找“screenshotbmp.prx”文字，找到后把包含这段文字的那句话改为“ms0:/dh/kd/capture.prx”。(图4)假如不能找到“screenshotbmp.prx”，就查找“ms0:/dh/kd/devhook.prx”这段文字，然后在下面添加“ms0:/dh/kd/capture.prx”。



打开pspbtcnf_game.txt文件，按照上面的替换方式再来一遍，就完成了文件的安装过程。

3 自定义组件功能。

编辑\dh\kd文件夹中的capture.ini文件，可以自定义如下功能。(图5)

```
ScreenShot = PSP_CTRL_NOTE
VideoStartNormal = PSP_CTRL_NOTE + PSP_CTRL_RTRIGGER
VideoStartAdvanced = PSP_CTRL_NOTE + PSP_CTRL_LTRIGGER + PSP_CTRL_RTRIGGER
VideoStop = PSP_CTRL_NOTE
VideoAdvancedMode = FULL_SIZE
Delay = 100
Overwrite = YES
```

图5

字符	功能
ScreenShot	截图
VideoStartNormal	开始录制（普通）
VideoStartAdvanced	开始录制（高级）
VideoStop	停止录制
VideoAdvancedMode	设置高级模式
Delay	延迟
Overwrite	覆盖

默认按键如下

ScreenShot	截图	音符键
VideoStartNormal	开始录制视频(普通)	音符键+R
VideostartAdvanced	开始录制视频(高级)	音符键+L+R
VideoStop	停止录制	音符键

你可以通过修改文本改变按键功能，比如默认截图按键为"ScreenShot = PSP_CTRL_NOTE"，你可以把它修改为"ScreenShot = PSP_CTRL_LTRIGGER + PSP_CTRL_DOWN"，这样就是按左摇杆+下键截图了。

具体按键对应指令写法为：

按键	文本写法
Select	PSP_CTRL_SELECT
Start	PSP_CTRL_START
上	PSP_CTRL_UP
右	PSP_CTRL_RIGHT
下	PSP_CTRL_DOWN
左	PSP_CTRL_LEFT
L	PSP_CTRL_LTRIGGER
R	PSP_CTRL_RTRIGGER
三角	PSP_CTRL_TRIANGLE
圈	PSP_CTRL_CIRCLE
叉	PSP_CTRL_CROSS
方块	PSP_CTRL_SQUARE
Home	PSP_CTRL_HOME
Hold键	PSP_CTRL_HOLD
音符键	PSP_CTRL_NOTE
屏幕亮度键	PSP_CTRL_SCREEN
音量+	PSP_CTRL_VOLUP
音量-	PSP_CTRL_VOLDOWN
Wlan开关	PSP_CTRL_WLAN_UP
线控Hold键	PSP_CTRL_REMOTE

4 使用和感受

其实软件的设置非常简单，完成上面的安装方法运行Devhook。根据自己的按键设置进行截图或录制视频吧！录制完成后在记忆棒的PSP/PHOTO中找到它们。截图清晰无比；使用普通模式录制的Gif视频播放速度非常流畅。缺点是录制过程中游戏速度会很慢，所以如果游戏能够replay，还是在重放中进行录制为好啊！



在家靠父母，出门靠朋友，游戏当然靠PG了。（何峰）
男，15岁，云南省昆明市建工新村11幢3单元102号，650032



Supercard 震动版评测

文/窗外不归的云 责/岚枫

据说，SC的这个震动功能在几个月前就已经提出构想，只是当时仅仅是打算在SD版上进行开发，因为SD版的内部空间大，便于开发，但是到了后来，因为技术的突破，所以现在可以将SD\MINI SD\Micro SD三个版本都做出来。

那么，SC震动版到底是怎样来实现震动功能呢？首先，要给大家讲一下原版震动功能的实现方法，这样就有一个清楚的对比。

举个例子，在玩《星际火狐》时，我们用炮弹射击到敌机时就会震动，那么这个过程就可以分解成几个动作来完成：

●1、玩家根据游戏场景按键，比如敌机出现，瞄准，按A射击

●2、这时候就有两个分解逻辑项选择(yes or no):

①：炮弹没有击中敌机，忽略本次动作（no）

②：炮弹击中了敌机，触发下次动作（yes）

●3、由上个动作触发指令，游戏对GBA卡槽进行读取，探测到震动周边，并给予相关的震动数据

●4、震动周边开始工作，按照游戏给出的指令进行震动，当然这个震动指令就比较复杂，因为这会根据许多游戏中出现中的要素进行调整，举例如下：

①震动强度②震动持续时间





例如在《瞬感龙珠》中，弹珠撞击效果会有不同的现象、不同特效撞击效果也不同、持续时间也会有区别。

关于上面提到的部分，有个地方需要补充，就是游戏对震动卡的检测。从理论上讲，应该是进入游戏的时候就检测到震动卡，倘若有震动卡，就做一个标识，倘若没有震动卡，在游戏过程中,也可能会向GBA端发出指令，因为震动卡有自己的接口方式，不会引起冲突。

那么SC震动版与原版震动卡的震动方式有什么区别呢?考虑到SC震动版的实际情况，从以下几个方面进行介绍：

一 初级按键震动方式

这种震动方式是目前SC震动版所支持的初级震动方式，也就是主要的震动方式，和之前介绍的原版震动卡的震动方式有很大的区别。

首先，要实现该功能，就要用最新的震动版转换软件将Rom转换一下，添加游戏后，就可以双击游戏名称进入属性设置界面，选中“允许震动”，再设置哪个按键对应震动功能，然后再调整震动强度。在此提醒各位，默认的36一定要修改，否则震感会太强烈，建议从6开始设置，一般很多游戏6就够了，如果6不够，那么可以再往上面增加。

转换好之后就可以开始游戏了，进入游戏后我们就能够明白所谓按键震动究竟是怎么回事。其实很简单，也就是在游戏过程中，倘若我们设定了A是震动键，那么按一下A，就会震动一下，举个例子，玩《恶魔城》，设置B为按键震动，B键一般对应挥刀的动作，也就是希望达到砍到怪物就震动的效果，那么OK，在砍到怪物时，确实会震动，但是也带来一个问题，在没有砍到怪物时，比如我们平时挥刀，也会震动……这个问题用按键震动是没有办法解决的，所以偶尔会有苦恼，当然在玩某些动作游戏时，由于按键是持续的，所以这点的影响要分游戏而言，比如像《Mario赛车》这种游戏，我们不可能来将加油设置成震动，最多不过就是将R键设置成震动，这样在跳的时候就会小小震动一下。

对于这种按键震动方式，我个人的意见是：可以根据游戏来选择，某些即便有了震动功能但是对于游戏本身而言根本就没有什么好效果，那就可以不使用震动功能，倘若某些用上了震动功能感觉会对游戏的乐趣有所增进，则可以使用。









二 支持震动的原版游戏

目前支持震动功能的原版游戏有好几个，但是用按键震动功能就意义不大，那么SC震动版支持原版震动功能吗？答案可以说是，因为官方已经给云云提供了一个经过修改的《银河战士弹珠台》，运行这个修改版的Rom，就可以跟原版一样实现震动功能，而且并非是按键震动，比如弹珠遇到怪物，那么便震动一下。关于震感效果，在后文中再讲。

据SC官方称，未来还会放出其它几个原版支持震动的游戏，而能够实现这个功能，厂家表示主要是因为SC震动版的震动接口和原版震动卡接口类似。

三 深层补丁支持功能

目前SC震动版不支持这个功能，但是，官方表示未来将开放SC震动版的接口，这样一来，任何人都可以对任何游戏进行修改，举例，《Mario赛车》不支持震动功能，这让许多人都感到遗憾，那么倘若哪位有这个能力，愿意对其进行修改，那么就可以按照这个模式来进行改动，比如：

1、赛车相撞，发生震动
2、道具击中对手，发生震动
3、不同的赛车撞击有不同的震动效果
4、不同的道具有不同的震动效果

只要可以进行修改，那么这些功能都有可能实现，当然，这不是简简单单就可以实现的，需



要高手出动才行。^O^比如说某位朋友制作了某游戏的深层补丁，对游戏进行改动，实现了很好的震动效果，就可以制作一个IPS补丁放到网络上，那么每一个朋友都可以下载来对本地硬盘的Rom进行改动实现震动功能。

实际上，倘若开放了接口，许多自制游戏也可以实现震动功能，比如玩乒乓球游戏，打到球，或者球落到台板上，都震动，那就比较好玩。当然，既然接口开放了，那就可以让开发者天马行空地进行创意发挥了。

四 震感分析

对于SC震动版的震动功能，我想首先大家先应该端正一个态度：它并非是用来替代原版震动卡，而是作为Supercard的附加功能，所以对其期望值不要太高，当然，这并非说震动效果不好，而是指，倘若要拿其和原版比，那自然是没有任何意义的，因为硬件构造不同，原版的电机是任天堂专门定做的，在外面买不到，而且是左右震动的方式，SC震动版的电机比较小，是手机专用马达，震感弱些。

再一个，原版震动卡的反映很灵敏，不会给人以茫然的感觉，而SC震动版，因为目前都是按键对应震动功能，所以不会有非常自然的表现。当然，这个可以期待以后采取深层补丁的方式来进行修改。

本次测试采取的是SC MINI SD，由于主机是NDSL，所以电机在露出的外面一截，震感稍弱，以后会收到SC Lite震动版，届时再测试一下在NDSL上的效果，我想应该会比SC MINI SD震动版表现稍好。

五 杂谈

声音：在震动时，倘若震感强，会听到小马达的声音，呵呵。

胶布：从拆开卡带的照片上可以看出来，电机周围缠有胶布，这是防止电机与外壳碰撞的设计。

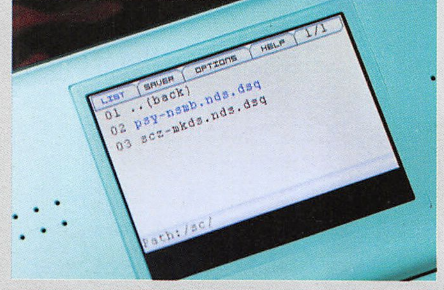
GBA游戏功能：由于去除了SDRAM，所以SC震动版不支持GBA游戏

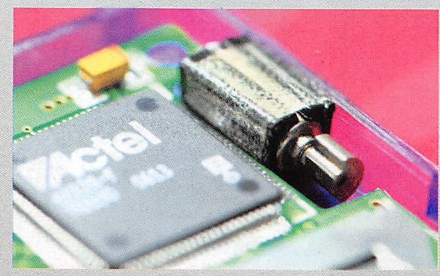
新的界面：基本上之前使用Supercard的每个朋友都反映SC的界面过于简陋，于是本次震动版便更换了界面，虽说无法与M3、G6等豪华的界面相比，但是确实有改进，值得一赞。

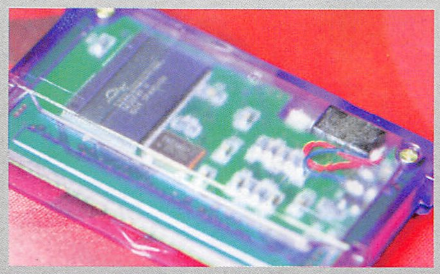
六 总结

SC震动系列卡带的价格很低，SC Lite震动版的售价也不过198元，和之前发售的某品牌卡带价格一致，但是却不突出，而且多了一个震动功能，我想SC震动版应该会受到不少朋友的欢迎。

实际上，从市场的角度分析，各位可别只看到震动功能，因为震动功能并非其主要卖点，低价才是SC震动版打算占领市场的法宝，作为不到200元的产品，兼容性不错，还附带震动功能，很有吸引力。当然，SC震动版其实也不过是SC公司在GBA时代的一个“外传”产品而已，目前该公司正在全力开发NDS端口的产品，相信推出后又会在市场上掀起一股风潮。









NDSL震动卡评测

要不是Supercard推出了震动版，撰写评测时用到某些照片，云云恐怕会忘记自己很久前就拍了任天堂官方NDSL震动卡照片，这次就将它们发出来给大家欣赏一下。

震动卡，是任天堂为NDS以及NDSL设计的周边，配合某些游戏，可以在游戏时实现震动效果，目前支持的游戏不多，有《玛俐欧& 路易奇RPG 2》、《银河 战士Prime 弹珠台》、《瞬感Puzzle》、《银河战士Prime 猎人》、《星际火狐》这几款，新出的《马里奥篮球3对3》据说支持震动卡，不过实际测试却并不支持，那么现在就有五款游戏支持震动卡，数量很少。

目前震动卡有两个版本，一个是NDS版，一个是NDSL版，前者插入NDS不突出，后者插入NDSL不突出，两者官方售价一致，均为1200日元，虽然说折算成人民币不贵，但是在国内销售的价格却接近200元，其中的缘由自然大家都清楚，主要是国际运输费用较高，再加上各级商家都要谋取利润。不过NDS版在市面上销售都比较便宜，因为之前出过一批游戏如《银河 战士Prime 弹珠台》里面附带了震动卡，有的商家就将其取出来单独销售，所以市面就出现了一批廉价的NDS震动版，比较适合那些NDS玩家。而NDSL版就不同了，因为发布不久，又没有哪个游戏捆绑销售，所以在国内还是价格比较高。

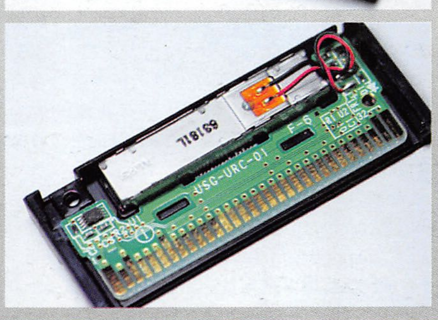
本次介绍的是NDSL版震动卡，所以包装上是表明了NDSL专用，因为外形问题，仅能在NDSL上使用，不能给NDS用。包装延续了任天堂官方配件的风格，比如播放君、Wifi耳麦都是此种风格的包装。

震动卡的使用很简单，在开机前插入NDSL的GBA卡槽，在NDS菜单的GBA卡栏可以看到提示：There is a DS Option Pak inserted，然后进入游戏，在需要震动卡的游戏中就可以发挥作用了。与NDS版相比，NDSL版因为体积小些，所以大家也许会认为NDSL版震感弱些，实际使用却并非如此，NDSL版的震感与NDS版差不多，没有明显的差别，所以大家不用担心。

从做工上讲，我很希望现今有哪款烧录卡能够达到NDSL震动卡的水平，因为堪称完美……无论是模具，还是用料均为上上等水平。由于震动卡仅有黑色版本，所以评测时选择了一台黑色NDSL，将震动卡插入后，发现没有任何突出现象，同时也和NDSL本体的颜色极为吻合，不过还是有一点区别，NDSL本体拥有一层亚克力外壳，但是震动卡却没有，而是一种类似磨砂的设计，但是感觉却更好，要是NDSL也设计成这样，我想又是另外一种风格。

将震动卡拆开，可以看到硕大一块电机，这就跟普通手机用的震动电机不同，因为这个是任天堂专门定做的，再加上它工作时方向是左右震动，所以效果很好，苦于没有拆卸工具，所以没有办法给大家看电机的内部图片，见谅。







《口袋妖怪 钻石/珍珠》烧录卡兼容测评

《口袋妖怪 钻石/珍珠》的发售对于国内众多的口袋FANS来说无疑是件天大的喜事，然而第一时间近400元天价的正版卡带也将众多囊中羞涩的玩家拒之门外。还好，有中国特色的掌机周边产品——烧录卡在国内的普及，使得许多玩家通过一次性投资就可以长时间免费享受游戏的乐趣。但是鉴于目前DS烧录市场品牌众多的现状，即使一些拥有烧录卡的玩家也会被各种补丁内核所弄昏了头脑。小枫利用手头资源充足的优势，针对市面上几款主流烧录设备的《口袋妖怪 钻石/珍珠》兼容情况做下测评，希望能够带给那些被类似问题所困扰的玩家些许的帮助。当然，小枫在这里还要提醒大家一句，有经济能力的玩家还是尽量支持正版吧！

M3系列烧录卡

鉴于目前M3-CF的烧录卡已经逐渐被淘汰，所以我们选择测试的卡带为内核与转换软件通用的M3-SD系列产品，测试的对象为对应DSL完美不凸出的最新主力产品M3L。

因为之前C28内核玩《钻石/珍珠》出现了掉档现象， M3厂商及时的更新了C29内核，利用V29转换软件+C29的内核。可以在实现软复位、ROM压缩的条件下完美运行《钻石/珍珠》，之前的掉档现象也不再出现。所以，拥有M3系列烧录卡的读者朋友大可放心游戏了。

V29转换软件官网下载地址： http://www.gbalpha.com/GBalpha/Softwares/M3_GAME_Manager_V29.zip

C29内核官网下载地址： http://www.gbalpha.com/gbalpha/Softwares/updagcsd.c29.zip

G6系列烧录卡

作为M3的兄弟产品，G6/G6L兼顾了完美的游戏兼容性和出色的界面设计两大优势。在《钻石/珍珠》的兼容上自然也不成问题。将转换软件与内核都更新到V4.6a，也同样可以在软复位和ROM压缩的条件下完美运行游戏，掉档现象在笔者的测试过程中也没有出现。

V4.6a转换软件更新补丁官网下载地址： http://www.gbalpha.com/GBalpha/Softwares/Update_G6_U-DISK_Manager_V4.6a.zip

V4.6a内核官网下载地址： http://www.gbalpha.com/GBalpha/Softwares/G6UpdateV4.6aSCHI.zip

鉴于G6系列的更新内核方法略显复杂，有必要在这里再强调一下，以下引自官方网站上关于更新内核的详细方法：

—— 在GBA端进行内核升级 ——

1、把“g6vervify.sys”和“g6loader.sys”两个升级文件同时拷贝到G6可移动磁盘的根目录下；

2、当屏幕显示绿色文字的版权声明画面时，同时按SELECT+START+A+B四键进入升级菜单；(绿色版权声明文字是：This product is NOT sponsored licensed or endored by Nintendo)

3、进入升级菜单画面后，屏幕提示“Do you reload system ?”，利用方向键，将屏幕鼠标指针选择[Yes]进行升级；

4、屏幕提示“Copying system……”，并显示进度，请等待升级完成；

5、升级完成后,可在“Desktop”选项卡上用鼠标指针点击选择“About”查看升级后的版本信息。

—— 在NDS端进行内核升级 ——

1、把“g6vervify.sys”和“g6loader.sys”两个升级文件同时拷贝到G6可移动磁盘的根目录下；

2、按“Y”键切换到GBA模式，如果您的G6内核版本太低，也许需要按START键切换到GBA模式；

当不能进入NDS模式时，可以通过NDS主机的主菜单选择启动GBA游戏功能来进入GBA模式

● 刷过机"改了flashme的主机"，可按着select键启动NDS主机进入主菜单，然后选GBA模式继续。

● 使用PASSCARD的用户，启动主机时把

PASSCARD移除也可进入NDS主菜单，然后选GBA模式继续。

3、进入GBA模式后，当屏幕显示绿色文字版权声明画面时，同时按SELECT+START+A+B四键进入升级菜单；

(绿色版权声明文字是：This product is NOT sponsored licensed or endored by Nintendo)

4、进入升级菜单画面后，屏幕提示“Do you reload system ?”，利用方向键，将屏幕鼠标指针选择[Yes]进行升级；

5、屏幕提示“Copying system……”，并显示进度，请等待升级完成；

6、升级完成后，可在“Desktop”选项卡上用鼠标指针点击选择“About”查看升级后的版本信息。

SC系列烧录卡

作为国内市场占有率最高的烧录品牌，第一时间便支持《钻石/珍珠》并且没有丢档现象，体现出了老牌厂商强大的实力和SC不俗的游戏兼容性。这次测试的卡带为在国内普及度最高的SC-MINISD。目前SC-SD系列卡带的内核已经被更新到了1.63b，而转换软件则已经更新到2.56。实际上之前的2.55版本的转换软件就已经支持《钻石/珍珠》运行了，只不过目前仍然不支持ROM压缩和软复位，希望厂商能够尽快解决，但是能玩就已经很不错了。

2.56转换软件官网下载地址： http://chn.supercard.cn/download/setupmicrosdV256.rar

1.63b内核官网下载地址（含2.55转换软件）： http://chn.supercard.cn/download/setupsdV255.rar



EZ4系列烧录卡

EZ4系列烧录设备近期软件的更新速度并不及其它厂商，不过在游戏兼容性上也在有条不紊的完善着。目前利用最新版本的转换软件和内核EZ4系列的所有产品也都可以运行《钻石/珍珠》，小枫选择的是硬件配置最高的EZ4L D，但依然有部分瑕疵在里面。首先就是不支持软复位，这为玩家多少带来些麻烦。存档偶尔会出现文件损坏的现象，具体原因不明。在游戏标题画面时进入WIFI选项，再退出时会白屏，但正常游戏时没有类似现象。虽然前不久EZ4L D/C的推出为EZ系列挣回了部分人气，但是就整体表现来说仍然不容乐观。厂商方面是该检讨一下了。

060921转换软件官网下载地址： http://www.ezflash.cn/zip/EZ4_20060921.zip

060906内核官网下载地址： http://www.ezflash.cn/zip/EZ4Patch060912.zip



EWIN2系列烧录卡

EWIN2系列的三个版本烧录卡软件终于统一成一个版本，这为玩家带来的不小的便利。而且近期EWIN2出色游戏兼容性表现、中文界面显示以及兼容MOONSHELL等一系列第三方软件表现出产品强大的后续实力。因为软件版本统一，所以选择测评的卡带为外形最为小巧的EWIN2-Micro。游戏ROM刚放出时，当时最新版本的内核并不支持《钻石/珍珠》。但是两天后厂商就放出一个专门对应《钻石/珍珠》的测试版内核，利用它配合最新的V1.10版转换软件并选择强制进入即可运行游戏。虽然中间有些坎坷，但现在EWIN2也终于支持《钻石/珍珠》了！！

V1.10转换软件官网下载地址： http://www.ewinflash.cn/down/ewin2_1.1_0910.rar

《钻石/珍珠》专用测试内核官网下载地址： http://www.ewinflash.cn/down/fw_release0930-2.rar

DSLINK系列烧录卡

DSLINK绝对可以被称为“后起之秀”，优秀的兼容性表现以及近乎完美的外形表现使许多玩家都将其视为最“完美”的DS烧录设备。虽然目前的转换软件不支持软复位，但依然不影响其优秀的兼容性表现。利用1.20的转换软件和1.11的内核可以完美运行《钻石/珍珠》，存档也没有任何问题，玩家可以放心游戏。

1.20转换软件官网下载地址： http://www3.emu-zone.org/host/ediy/emu-hw/diy/dslink/dslink120.zip

1.11内核官网下载地址： http://www3.emu-zone.org/host/ediy/emu-hw/diy/dslink/_DSLINK_1.11.zip



口袋影视 AG最终话191剧情导视

备受期待的宝石联盟动画大结局《旅行的结束，然后旅行的开始》终于揭晓，让我们一起回顾和展望一下吧：

剧情放送：小智和小遥在秦皮镇召开的神奇宝贝华丽大赛优胜决定战上一决胜负。双方竭尽全力后的结果是：两人同时获胜（两人剩余体力点数相同）！大会结束后回到丰缘地方，船出港的时间临近了，小智一行打算一起吃最后一顿饭的时候，小遥告知大家她要一个人去城都地方旅行的决心。小胜听到后先是有些沮丧，继而得到了小智的安慰，还和小智约定他将来成为神奇宝贝训练家的时候要和小智对战。终于到了离别的时间，小智与小遥和小胜依依不舍。随后第二天，小智与小刚也分开了。与大家的分手在出奇的平静中进行完毕。此时小智的妈妈应该在家中正准备好吃的等着小智回家吧？

与此同时，武藏和小次郎仍旧决心继续尾随孤身一人的小智（难得的抢夺皮卡丘的好时机），可是他们却把小智跟丢了。这时他们发现了电击魔，于是他们想要用网捕获电击魔。小智现身，刚想要救出电击魔，小茂也登场了（发型有些改变哦）!原来电击魔是小茂的PM。电击魔的铁尾和雷光掌威力很强。小智向小茂提出了对战请求，小茂说等回到研究所之后吧。

于是小智先回到了家里，却发现家里没人在。小智只好先前往研究所，于是与小茂的对战开始！皮卡丘VS电击魔：两边都使出威力强大的十万伏特，势均力敌。皮卡丘使出电光一闪，却被电击魔一跳躲开用铁尾反击。看来电击魔的速度很快（电击魔的特性可是电气引擎：受到电气系攻击时不但不会受到伤害，反而会提高敏捷）。于是皮卡丘也用铁尾，这次也势均力敌。小皮换用十万伏特攻击，又被电击魔跳躲开来。这回小智指示小皮使出伏特攻击（高压电击），却竟然被电击魔用守住抵住了，然后电击魔打出制胜的一记雷光掌！小皮输掉了……赛后，小茂说他马上就要重新回去新奥地方，小智也表明要去新奥地方旅行。这一夜，小智的妈妈在忙着做什么东西（小智的新衣吧，不过似乎没在小智出发时给他）。

第二天，小智从大木博士那里拿到了新的PM图鉴，而且得知新奥地方的七度灶博士可是大木博士的前辈。然后，小智坐上了船，新的旅程开始了，目标：新奥地方。虽然之前准备将长尾怪手留下，但最后还是决定带着它一起冒险！此外，尾随在后的武藏和小次郎也将确定会继续活跃！至此，AG故事正式完结。新的冒险即将在新奥地方展开！

点评：神奇宝贝超世代最终回，终于盼到了最后的结果。最终的决赛结果竟然是平局！不愧是最后一战，出乎大家的预料！由于赛方只准备了一枚缎带勋章，于是蜥蜴王用刀叶将缎带勋章一分为二，两人各得一半。

依旧是分别，小智与小遥、小胜、小刚告别，结束了AG的旅行，即将展开DP新奥之旅。小遥决定独自去成都地方旅行，小胜想要成为神奇宝贝训练家，小刚回去尼比市的家中，而小智来到博士家，和拥有的电击魔的老对手小茂展开了对决，新品种的精灵电击魔果然很强（吃苹果的样子也十分的可爱！）。使出了令人意外的技能，获得了胜利。

最后小智从大木博士那里得到礼物：新奥图鉴。与皮卡丘、长尾怪手，以及火箭队坐上了去新奥地方的船。钻石珍珠篇即将开始！这次小光的自行车还会被毁掉么？



最近运气差，非常差，心情郁闷，看见PG后心情就好了，可惜我的同学都偏爱电脑，有相同爱好的不多，也就无法交流了，只能偶尔玩玩老掉牙的GBA，NDSL你在哪里啊？（孙重希） 男，17岁，上海市，200011

影视天地 神奇宝贝动画宝典——感动史5

10《七夜的许愿星基拉祈》

场面描述:基拉祈:“你愿意听我的心愿吗?”小胜:“基拉祈的心愿? ”基拉祈:“我想听歌,因为我快要睡觉了。”小胜:“基拉祈。”小智:“小胜,唱歌给它听吧。”小遥:“就唱妈妈的摇篮曲吧。”基拉祈:“拜托啦。”小遥:“嗯。”(旋律略)基拉祈:“谢谢你们,我好开心,好快乐呦。”小胜:“基拉祈——”小智:“晚安,基拉祈。”小遥:“晚安。”皮卡丘:“皮卡——”小胜:“我很高兴能够认识你。”

点评:同样作为分离的场面,笔者已经描绘很多了,不过,这个场面的确有它独当的一面。诚然,它不是最优秀的,但它有最突出的特点——背景音乐。只要多看动画就知道背影音乐对于一部动画是多么重要。

《小小的我》,这首歌在神奇宝贝动画歌曲中几乎可以算是最顶尖的歌曲,比起很受欢迎的《不再孤单》有过之而无不及。由于歌曲的成功,同时也带动了动画的人气,这么说一点都不为过,《水之都的守护神拉帝亚斯和拉帝欧斯》成功的理由很大程度上是背景音乐《谜之少女》和结尾曲的功劳。当然,《七夜的许愿星》也是。



小胜弟弟第一次拥有“属于自己”的神奇宝贝,虽然只有短暂的七天,但对于热爱神奇宝贝的他来说已经是最幸福的了。“如果要分开,不如不相遇。”“我很高兴能够认识你。”—— 多么纯洁的小孩,难以面对分手带来的悲痛,但真正到了分手却表现得那么成熟。

关于分离,笔者在上面也提到很多了,这次就让读者大人们自己体会吧。“我的心愿将来我自己会达成的!”

10《火箭队,疯狂乱抓,再见了》

场面描述:武藏:“阿柏怪,快带着同伴逃吧。”小次郎:“双弹瓦斯,你也是。”武藏:“虽然很不情愿,但是我们打不赢班吉拉的。所以,快点走吧。”小次郎:“剩下的交给我们应付就行了。”喵喵:“你们尽量能逃多远就逃多远吧。”阿隆:“大笨蛋,你们以为你们逃得掉吗?班吉拉,用破坏死光!”喵喵:“看我的疯狂乱抓喵……永别了我的朋友喵。”小次郎:“不要回头。”武藏:“快点走呀!”喵喵:“再看我的疯狂乱抓喵!”武藏:“我也要使出疯狂乱抓。”小次郎:“我也要使出疯狂乱抓!……”

点评:又是火箭队,这个经典的组织。又是因为邪恶,而使来自内心的正义有所扭曲。



“虽然这个世界上有像火箭队一样的坏人,可是也有行善的好人啊。”无知的主角,扭曲着邪恶中的正义,不过,他说的并没有错,会这么说当然不是主角的错。是来自这个世界上的,邪恶终归是邪恶的错误观念。也许,火箭队是为了邪恶的目的去行善,不过,既然他们做的是行善的好事,就不应该扭曲这件事实。

与同伴分别,小智经历的无数;但火箭队却经历不多,因为他们的神奇宝贝本来就只有这么几只。虽然是邪恶,一样是同伴。无数次并肩战斗,虽然饥寒交迫,但他们之间从来没有抱怨,有的只是友情——只不过没有表现出来罢了。

面对同样邪恶但更加强大的敌人,他们完全可以像往常一样被打飞到天边去,但是,这次不能,他们同伴的同伴需要他们。为了同伴,拼死也值得。爱拼才会赢。

他们赢了,他们战胜了心中的罪恶。没有任何私人利益的想法,他们只是为了救助同伴。明明知道对手不可战胜,但他们甘愿牺牲自己。特别是小次郎,这就意味着他没有任何神奇宝贝,无法继续当神奇宝贝训练家了。面对强大的敌人,没有胜算的他们选择了逃跑。既然没有办法一起逃跑,那你们先带着同伴逃吧,这里交给我们来

应付就可以了！他们能应付吗？不能，为什么要做出这样的决定？为什么！

没有什么为什么，这就是他们的选择，反正身体已经习惯了被狂轰滥炸。同样的背景音乐，同样的分离，不一样的概念，不一般的感动。

文章到这里就要结束了，十分感谢各位读者大人看到这里。神奇宝贝动画的感动场面，其实远远不止这些，笔者只是选择了其中有代表性的一点点，部分虽然很经典但思想有所重复就略过不提，如《新的大地，新的冒险》中小智和发烧皮卡丘在悬崖上的友情,充分得到大家认可的《水之都的守护神拉帝亚斯和拉帝欧斯》中拉帝欧斯为了保护水之都牺牲自我的精神等等。如果笔者的文字能让你回忆起当时看神奇宝贝动画时的那一份感动，那就是我最大的满足了。

文/银翼奇术师

游戏研究　努力值详解（下）

3、学习装置与努力值，学习装置的效果是装备的PM不用上场参与战斗，也能获得获胜PM的一半经验。因为是获得一半经验，所以很多都误解为也能得到一半的战斗努力值。其实是获得打倒的PM的全部战斗努力值！以下是试验全过程（借助PokemonMemHack修改器查看努力值数据）：队伍首位的是努力值为0的超梦，第二为是装备学习装置、努力值为0的雷伊布。

打倒一只野生的大嘴蝠（战斗努力值为速度+2），结果两只PM各得一半经验，用PokemonMemHack查得两只PM的速度这项努力值为2点。说明装备学习装置的PM是得到一半经验，全部的战斗努力值。当然不装备学习装置，每逢战斗把PM上场一回合就换下场，再用其他PM战斗来让该PM增加经验的这个方法获得的战斗努力值也是全部的数值。如果装备学习装置的PM感染了病毒，则获得的战斗努力值是原来的2倍。

基本　能力　技能　缎带　其它

个体值

HP	攻击	防御	敏捷	特攻	特防
31	31	31	31	31	31

努力值

HP	攻击	防御	敏捷	特攻	特防
0	0	0	2	0	0

基本　能力　技能　缎带　其它

个体值

HP	攻击	防御	敏捷	特攻	特防
31	31	31	31	31	31

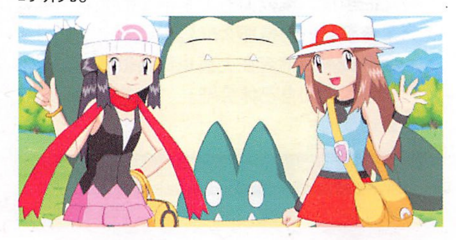
努力值

HP	攻击	防御	敏捷	特攻	特防
0	0	0	2	0	0

文章开头说过，GB版作品已经有努力值，但与GBA版作品的努力值有很大区别，GBA版作品里努力总值为510点，单项努力值最高为255点，所以最多只能加满两项能力；而GB版作品里努力值一共分为五项：HP、物攻、物防、特殊、速度。各项努力值取值为0～12600，而且每项都能加满。增加方法也是只有战斗和使用兴奋剂。增加战斗努力值也有区别：每打倒一只PM，各项增加的努力值数值等于被打倒的PM对应那项的种族值的数值（特殊努力值以打倒的PM的特攻的种族值来计算）。GB版作品的努力值换成能力值的计算方式与GBA版作品也不相同，不是1点能力值=4点努力值，而是200点努力值换取1点能力值。

正因为努力值的存在，Pokemon游戏变得更有趣，怎样分配努力值是训练PM的关键部分，训练PM不只是练级数，重要的是配招和努力值的分配，毕竟练出来的PM比吃升级糖、野生刚捉回来的要强，能力值要高。努力值的分配没有固定的方法，只要把握不浪费，能使PM变得强一些就可以了。此外，因为剧情需要，通关的主力要打各种PM，这导致了努力值分配混乱，如一只胡地一般加满特攻和速度，却因通关而加了很多努力值在物攻上，这样浪费了努力值，所以可以在通关后没有剧情时重新训练PM。在绿宝石之前的作品里，努力值加了就不能减，只有生蛋才可以重新训练，而在绿宝石里推出了减努力值的方法：使用21-27号树果，分别对应HP、物攻、物防、特攻、特防、速度这六项，一个树果减10点努力值，所以练错的、乱的努力值可以清除，不用重新再练，节省不少时间。

努力值就为大家介绍这么多。伴随珍珠钻石版的上市，新的培养系统将更加扑朔迷离，希望大家在熟悉掌握努力值的基础上进行更细致系统的研究。



高二了，学习紧张了，游戏时间少了，所以现在只能把PSP当MP3使，NDSL当电子词典用，至于NDS——当武器防身吧！（黄猛）男，18岁，河北石家庄第二中学高二3班，050000

口袋战术 漫谈起死回生术（上）

挣扎和起死回生，除了属性不同(挣扎是普通系，起死回生是格斗系)以外，其效果完全相同：威力随着HP的降低而升高，基本规律如下表：

HP百分比	威力
68.8%～100%	20
35.5%～68.7%	40
20.9%～35.4%	80
10.5%～20.8%	100
4.2%～10.4%	150
0%～4.1%	200

以挣扎和起死回生这两个技能为中心的战术称为起死回生战术。很明显，这两个技能就像一把双人剑：只有自己HP越少，威力才能更大，但所处的境地也就越危险。所以今天我们就来谈一下如何运用好这把双刃剑，使它更多地伤害到对手而不是自己。

首先我们列举一些适合起死回生战术的PM：常见的起死回生PM有火焰鸡、瑜珈猴和赫拉克罗斯等，而常见的挣扎PM有嘟嘟利、雪纹貂和杀手兔等。在起死回生PM中，火焰鸡的特点是有火系招式破物盾、瑜珈猴的特点是无与伦比的高攻击、而赫拉克罗斯拥有本系高威力的百万大角。在挣扎PM中，嘟嘟利高速高攻，挣扎威力很高；雪纹貂拥有恐怖的强化招腹鼓，一旦找到机会腹鼓成功堪称神挡杀神、佛挡杀佛；而杀手兔拥有强化招剑舞，虽然不如腹鼓强化速度快，但相对比较稳妥。并且杀手兔的基础攻击很高，只要找机会舞剑一次，挣扎的威力就非常惊人了。另外，一些不常见但效果不错的可以实行起死回生战术的PM还有鲤鱼龙、洋洋蜻蜓和雷丘等。

要运用好起死回生战术，首先当然要控制好自己的血量，使得招式威力尽量大而不至于自身失去战斗能力。用来控制血量的招式通常有两种：替身和忍耐。替身对使用者的速度有一定要求，以求先手替身。选择替身的话，事先应把HP的数量设为4的倍数+1，替身四次以后刚好使HP降为1，威力升为最大。另外，替身还可以防止对手对你施加异常状态。因为替身可以一直留在场上，因此对手在最后一回合因为麻痹或混乱或MISS等原因而没有打掉你的替身，就会陷入相当被动的局面。我们来看一段战报：

开始回合 #91
火鸡战士使用替身!
火鸡战士制造了一个替身!
大奶罐使用地球投!
替身掩护了火鸡战士!
火鸡战士的替身消失了!
结束回合 #91
玩家A的火鸡战士：76HP
玩家B的大奶罐：100% HP (麻痹)
开始回合 #92
火鸡战士使用替身!
火鸡战士制造了一个替身!
大奶罐麻痹了!它不能行动!
使用速度果，火鸡战士的速度提升!
结束回合#92
玩家A的火鸡战士： 1 HP
玩家B的大奶罐：100% HP (麻痹)

在该战报中，奶牛因为麻痹，最后一回合没能打掉火鸡的替身，所以火鸡成功发动速度果和“烈火”特性，并将起死回生威力升为200，还有一个替身留在场上。下回合奶牛不下场的话就会被起死回生秒杀，而下场的话，换上来的PM也可能会挨一下起死回生。对手要把火鸡的替身打掉并把火鸡逼下场将会非常困难，弄不好的话直接被秒队也是很可能的。当然以上的例子比较极端，即使奶牛不麻痹，火鸡依然拥有强大的起死回生攻击力、特性发动及果实发动，但缺少替身作为掩体罢了。



哎，我怎么感觉读者调查表越来越像考试卷啦……（丁浩）
男，20岁，河北秦皇岛市山海关区北马号付2-2-9，066200



青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一捂黄土

联机篇

五 联机事件

→ハリフ的人生相谈。

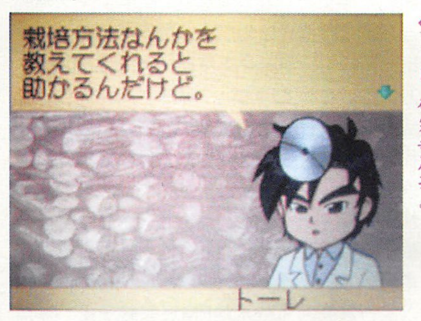
谷中出现新的人物，新的事件也随之而来，除了爱情事件外，围绕着矿石镇来客也发生了形形色色的故事。

マリヴイア最大的爱好就是读书，最大的梦想就是写一本书，来到忘忧谷不为别的只为取材。豪宅中的收藏，谷中村民的见闻都是她所需要的素材。**マリヴイア**的事件要求达到一定的好感度(100以上，部分需要200以上)，矿场的发掘取材，魔女的个人访谈以及与好友**レオナ**的谈心，相信这一次她的书一定很精彩。当镇上的小女孩**ケリ-**长大后还会成为**マリヴイア**最忠实的fan，并要拜她为师呢。



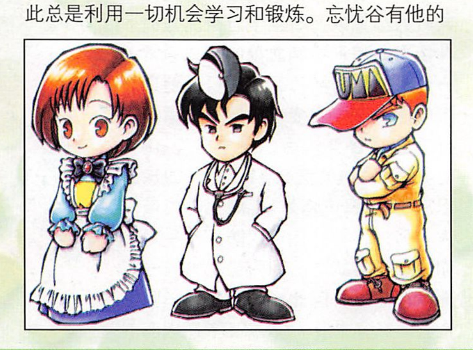
提到**カ-リ-**，就不得不提矿石镇版中的卡连，热情冲动的她看见主角生活艰难而送上种子，当初笔者就是因此而决定娶她；在酒馆中与迪克斗酒，居然赢过了镇上有名的酒鬼。这一作中的**カ-リ-**延续了卡连的热情与冲动，一方面帮助着体弱多病的**セレナ**，而另一方面“多管闲事”的她又大闹了酒馆……还记得名画家杰夫吗？对，就是卡连的父亲，他的画被**パナマ**（豪宅女主人）收藏着，在本作中**カ-リ-**与**パナマ**围绕着这幅画又发生了什么呢？这里先卖一个关子。

エリス与**ト-レ**的事件总是围绕着生病、就医发生（他们是护士与医生嘛），每逢夏天的水曜日上午他们会协助忘忧谷的医生**バドッグ**搞一次全民身体大检查，免费的，这可是联机后才有的优待哦。



←ト-レ研究毒蘑菇。

パ-プル与他的祖先格雷一样酷酷的不爱说话，他不像赛巴拉爷爷那样除了擅长打工具更擅长打造各种首饰（赛巴拉牌，矿石镇地产名牌），因此总是利用一切机会学习和锻炼。忘忧谷有他的



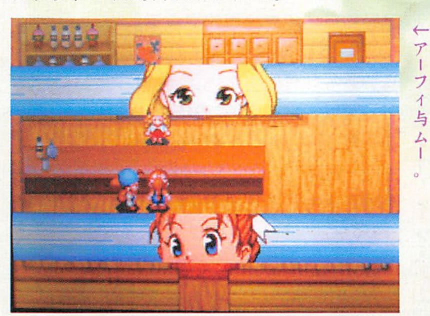


一位同好，那就是钢铁之艺术家**ゴルデイ**，艺术家的心与**パ-プル**灵巧的手能打造出什么精品呢？

ア-フィ与**ハリフ**来忘忧谷都驻留在露阿姨的旅店中，一个为了学习美食，一个为了品尝美食。**ハリフ**依然在烦恼他的人生方向，本作中，知天命的**ガスト**用自己的经历教育**ハリフ**，人生不经历风雨怎能见彩虹，现在也许还有很多人对自己的定位仍处于彷徨，但是只要努力就一定会有回报的，抓住机会好好做吧，加油**ハリフ**。

有**アリサ**这样永远不会长大的妹妹，**ミック**一定要操心不少吧。每逢南瓜祭（秋30日），**アリサ**会跟着孩子们一起来要糖果：“只给孩子们，不公平。”汗，给，巧克力。兄妹俩平时关系不错，但一旦遇上海之家的**アイン**，兄妹的争吵就开始了。**アイン**会拐卖妹妹，**ミック**总是这么想，但是实际上似乎是**アリサ**更喜欢光顾海之家（美食的诱惑），可怜的哥哥……

在MM版中，联机事件也有所追加。牧场最大的乐趣就是发现，联机所增加的惊喜也许还有很多很多，一同打开发现之门吧。



←アーフィ与ムー。

《符文工房》众MM受欢迎程度排名

No.1 メロディ

No.2 ビアンカ

No.3 めい

No.4 ロゼッタ

No.5 ミスト

No.6 タバサ

No.7 フィル

No.8 シャロン

No.9 トルテ

No.10 ラピス

牧场百问

GBA版：

为什么湖矿我只能挖到第9层？第9层那个奇怪的洞是做什么用的？

——湖矿第9层出现楼梯的概率较小，所以往往容易误会成无法再向下挖，建议在第8层存档后反复前往第9层寻找楼梯。第9层的洞是用来钓最后一条鱼王的，但只有前5条鱼王均已经钓得才能在这里钓得鱼王。

马被老爷爷收回去了还能要回来吗？

——可以，不过必须等3年后，参加赛马祭，这时老爷爷会觉得牧场没有马终究不好而再给主角一匹马，但这匹马已经是长大的马了。千金难买后悔药，这次可要好好对待马哦。

木工突然不肯帮我增筑了，那我的别墅岂不是永远得不到了？

——一定是您平时没有跟木工搞好关系吧，当木工的好感度过低时他的确会罢工，所以多多送礼给他挽回他的心吧，木工最喜欢的东西莫过于资材（可不是路边的树枝哦，资材可以从马房旁边的小屋里取得）。好感度提升后，等过了一季，再去木工家找他时便会发生木工不生气了的事件，那么您又可以找他增筑了。

马房里有许多牧草，与牛羊屋里的牧草一样吗？那该如何喂马？

——牛羊屋里的牧草是牛和羊的食物，马房中的牧草则是场景的设置。本作中不需要喂马，多刷刷毛马儿就会很高兴了。

料理祭为什么我总不能获胜，究竟什么料理才能让评委满意？

——一般的料理当然不能引起评委的注意，所以我们有一份推荐料理您不妨一试。

所有的料理题目（5年一循环）：

第一年　果汁

第二年　甜品

第三年　面包

第四年　乌冬

第五年　饭餐

以下是能参加料理比赛的料理：

果汁：

轻松红茶——推荐

野菜汁、野菜奶昔、果汁、葡萄汁、菠萝汁、杂果汁、杂果奶昔、奶昔、热牛奶、草莓奶、蕃茄汁

甜品：

芝士蛋糕

苹果批——推荐

煮苹果、南瓜布丁、地瓜布丁、烧地瓜、布丁、月见圆子、烧年糕、甜地瓜、曲奇、巧克力曲奇、雪糕、蛋糕、巧克力蛋糕、热香饼

面包：

三文治——推荐

果酱面包、牛油卷、葡萄包、咖喱包、多士、西多士

乌冬：

天妇罗乌冬——推荐

乌冬、咖喱乌冬、炒乌冬

饭餐：

松蘑饭——推荐

咖哩饭、炒饭、蛋包饭、竹筒饭、蘑菇饭、寿司、杂锦寿司、烧饭团、粥、天妇罗饭、鸡蛋饭

NDS《小矮人工作站》版

秘密田地在哪里找到？是不是瀑布后面的那块土地？

——秘密田地在游戏建立初始存档的一刻便已经决定了，它位于露天土地上的任意位置，一共三处。瀑布后面的土地是最为肥沃的土地，但秘密土地并不会在那里出现。

今天是小精灵的生日，我想送礼给它该怎么送？

——您可以在当天雇佣它出来工作，这样您就可以亲手送礼给它，这时礼物的效果可以加倍。如果这天它并没有出来工作，您也可以通过柜台上相同颜色的布偶来送礼，但礼物效果与非生日时相同。

为什么我使用了传说之剑，巨岩仍然打不坏？传说之剑有打造等级吗？

传说之剑没有打造等级或蓄力等级，在巨岩前需要按下A键才能打碎巨石。

小枫哥，我昨晚做梦，梦见我买的PG中每一页都夹着一张大团结，可把我高兴坏了。（陈春亮）
男，16岁，安徽滁州中学，239000

爱情攻略之牧场MM版



アイン（艾恩）
生日：夏22日
喜好：菠萝（+800）、大鱼（+500）
常出现地点：海之家

酷爱夏天的**アイン**其他季节都去了哪里？海风轻拂，阳光沙滩以及一把遮阳伞，这一切仿佛就是为了**アイン**而准备。随着阵阵蝉鸣，**アイン**如约而至，在海边做起了清凉的生意：刨冰、意面……

由于他仅出现这一季，所以爱慕他的MM们可要抓紧时间了，春30日种下的菠萝需要20日才能成熟，首先利用大鱼和番茄的攻势迅速增加其爱情度吧。第一年可发生全部爱情事件，不过想要求婚还是得等到第二年。

アイン

夏天出现	AM						PM												
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	家		海										宿				家		
雨	家		宿									酒					家		

注：家——旅店二楼房间内 宿——旅店一楼 酒——酒吧 海——海之家

……爱情事件……

事件一：
爱情度0–9999
时间：AM9：30–PM5：00
地点：海滨
天气：晴
选项：[**なれなれしい**]爱情度–2000
[别**にかまわない**]爱情度+3000

事件二：
爱情度10000–19999
时间：AM9：30–PM5：00
地点：海滨
天气：晴
选项：[春]爱情度不变
[夏]爱情度+3000
[秋]爱情度不变
[冬]爱情度–2000

事件三：
爱情度20000–39999
时间：非木曜日14：30–17：00
地点：海滨
天气：晴天
选项：[**あげないモイ**]爱情度–2000，**モイ**好感度–10，主角体力+20疲劳–3
[**いいよ、あげる**]爱情度+3000，**モイ**好感度+20

事件四：
爱情度40000–65535
时间：非火曜日18：00–22：00
地点：旅店
天气：晴
选项：[行**こうこう**]**ルイ**好感度+20→进入下一选项
[**えんりょします**]爱情度–1000，**ルイ**好感度–10
→[**アインと**仲良**く**!]爱情度+3000
[牧场**はんえい**!]爱情度–2000
注：如果已经联机，木曜日也无法触发该事件



←莫怎么这么开心？

黑历史

将一切向月亮倾诉

独眼巨人与白色恶魔的传说

责/月莺



超超超超超级郁闷！上期杂志出了以后该死的中视网元就突然宣布《敢达在线》公测了，时间居然就是马上要到的28日！估计各位读者看到这期杂志的时候公测了一段呢！而且这次公测时间肯定不会很长……不管了不管了！这期继续《GNO》专题！

官方公告



由日本万代公司制作、中视网元代理运营的根据著名动画片《机动战士敢达》（旧称高达或钢弹）制作的《机动战士敢达在线》，以下简称《敢达在线》）即将开始对外公开测试。《敢达在线》是一款全新形态的多人网络战略游戏，完全忠实于原著并再现了动画片中“一年战争”精彩内容。自2006年5月《敢达在线》进行了小范围的内测后，中视网元根据众多玩家的意见和建议进行了细致的调整。为了更好的满足用户的需要，中视网元决定在《敢达在线》收费前进行短时间的公开测试。

本次测试不限用户数量，凡希望参加公开测试的用户需先自行申请成为网元网会员，然后索取《敢达在线》体验激活号，获得后进入会员中心激活帐号并进行服务器设置后即可参加本次公测活动。对参加过内测及内测期间提出过内测激活号申请的用户，将不需要再申请体验激活号，只需登录会员中心进行服务器设置后即可进行游戏。《敢达在线》客户端正式版可在官方网站自行下载或通过购买《机动战士敢达在线》标准版客户端获得，用户也可以使用网元积分免费兑换索取，中视网元将免费邮寄到家。

本次公测用户数据不保留，但对在公测结束后14日内对公测时使用的同组服务器进行了游戏时间购买的用户，将视为轮回结束，保留人物名称、军阶等数据。中视网元已开放积分商城，用户购买客户端、点卡或参与网元网的各项活动，均可获得积分，所得积分用户可自行兑换各种敢达精美模型玩具、徽章及其他时尚礼品。公开测试期内，中视网元还会同时举办各种优惠活动，欢迎广大用户参加。

《敢达在线》公开测试时间：2006年9月28日14：00开始，结束时间以本公司公告为准。

《敢达在线》的公测版本将锁定的部分机体，用户无法获得和使用：

联邦军	吉恩军
吉姆指挥官用	扎古Ⅱ陆战型马捷拉炮装备
陆战型敢达	扎古Ⅱ指挥官用火箭筒装备
陆战型敢达导弹装备	古夫原型机
吉姆寒带型	扎古莱洛
钢加农	古夫特装型
陆战型敢达长射程装备	扎古Ⅱ陆战型马捷拉炮装备(+1)
陆战用吉姆	扎古坦克
钢坦克量产型	感应试验扎古Ⅱ
精灵敢达	多姆热带型

中视网元终于着手于公测了，以上就是官方的公告。从公告中第一点可以得知的就是公测和内测一样不会打完1轮（3个月），根据锁定机体来预测时间的话最多在第6周就会结束公测，结束时间可能会更短。

《GNO》向来有一个怕小号的毛病，因为一个服务器人数全满的话最多只能容纳2500人，要是每个人都开几个小号的话就很难办了，于是在限制小号方面做了一些努力。所以如果要玩的话要注意第一次登陆游戏后72小时没有再登陆就会被删除人物，帐号不受影响！

公测还是不对数据进行保留，如果交钱的话就保留人物名称和官衔，不过因为测试时间不长，舰长军衔应该不会提升，所以似乎并不是很划算呢。公测锁定的机体也基本就是内测时期锁定的机体，看来战术上将和内测差别不大。下面来稍微粗浅的对《GNO》进行一下战术分析。

 5分钟成为ACE的方法！《新兵战术指导书》！

在《GNO》上来首先会有3台机体，做完新手任务后又会得到一台机体，总共4台机体可以接受我们支配。其中联邦是2GM（吉姆）2箭鱼（箭鱼战斗机），吉翁是2扎古Ⅰ2扎古Ⅱ。以这种配置来看联邦则是比较强的。

当初第一次内测时候玩月也不知道怎么布阵，就全部放最后排，然后在战术指示时全部选择攻击重视那个方向，只有防御重视的都选通常。但是这样的阵容打弱（敌人强度）和普通还行，打强和精锐就胜率十分低。

首先看一下战斗指示的作用：

战术指示	命中率	回避率	举盾率
全力攻击	+30%	−40%	0%
攻击重视	+15%	−20%	5%
通常	+0%	+0%	10%
防御重视	−25%	+15%	15%
全力防御	−50%	+30%	20%



由表格来看，如果只选择加命中的指示，那么机体就非常容易被干掉，从而导致战斗的失败。于是接触了一个叫做“盾机”的名词。“盾机”并不是说有盾的机体（当然作为盾机有盾最好），而是指放在前往吸引敌人蹂躏的肉盾机体。选择盾机首先就是驾驶员回避最高并且有全力防御，机体选择回避高、HP高、有盾的机体，然后把该机体放置在队形的前方，这样有一台机体在前面吸引火力，后方的全力攻击的机体就能安全的给予敌人伤害了。这就是所谓的“1盾3射”或者“2盾2射”。

下面再看看攻击目标的选项：

1、待机：什么都不做。

2、近MS：攻击最近的MS。

3、低HP：在索敌范围内攻击HP最低的敌军。

4、支援：攻击拥有3格射程武器的敌人。

5、敌战舰：优先攻击敌战舰，但是命中回避对其他战术的有一定程度下降。



6、舰防御：在战舰2格内移动，对“敌战舰”指令有20%的命中加成。

为了尽快消灭敌人机体，少一台就少一次被攻击次数，所以集中攻击敌机是最合适的。但是遗憾的是这游戏并不能自己操作战斗，所以经常是乱战。这个时候“低HP”这项指令就尤其重要，挑选驾驶员一定要优先挑选有低HP的，这样就能产生集中攻击的效果。

所以可以说驾驶员就是战斗的关键，购买驾驶员方面一定要优先挑选LV9就可以出全力攻击/全力防御的，然后就是有“低HP”的。

注意游戏中得到的成长点要加在关键的地方，比如盾机驾驶员就要先加满回避点，射机驾驶员就加射击点。这样之后与精锐的战斗胜率就会比较高了。

在做任务方面如果是一个人就做1级的，如果机体好就做2级的。要做3级以上就一定需要友军的支援，不然一般是不可能获胜的。

最后月已经在北京2服所罗门吉翁侧建立了人物和军团，人物名字“月莺”，军团的名字叫做“月下美人”。如果大家有兴趣欢迎加入。诸君！期待你们的驾临！ZICK ZION！



Space of Super Robot Wars

机战天空



今年虽然是机战系列的15周年，但是却没有新作，全都是复刻作品。寺田胖子真是不厚道啊！

·大铁人 地球静止之日·

大铁人算得上是比较少有的机器人了，它出场是在《超级机器人大战α》里，算是非常皮粗肉厚的品种。相信大家对他的印象主要还是剧中独特的名词，比如“梁山”、“诸葛亮”等等，下面就来了解一下这个系列的大致剧情吧！

剧情简介



话说在可以看见的未来，由于发明出了绝对循环利用绝对无公害的新能源西斯马引擎，由于这项发明，油田荒废，核能炉解体，人类通过这第三次能源革命，进入了繁荣的新时代。然而暗波涌动，暗地里两股势力正在进行着惊心动魄的斗争。

一方是企图征服世界的秘密结社——BF团。而正义的一边则是由一群身怀绝技的正义的超能力特工组成的国际警察机构。而在这批正义的战士中，有一名操纵史上最强的机器人——GR的少年。他的名字就是——草间大作！

这里必须说一下巴斯托鲁惨剧。

十年前，在比利时的一个偏僻的农村，5名科学家发明了号称绝对回收利用的无公害能源，并因此获得诺贝尔奖。

名就功未成的他们决定在东欧小国巴斯托鲁进行西斯马引擎发电站的建设。谁知炉心暴走，不但把巴斯托鲁全土焦土化，更令全世界除蒸汽以外全部能源形同虚设，在空前的混乱中，地球丧失了2/3的人口。

而这个惨剧，据说是由弗兰肯.冯.佛古纳博士一手造成的。由于他的急功近利，轻率实验才致使悲剧发生。而佛古纳博士被认为是五名科学家中没有逃离发电站而死在现场的。

不久，剩下的四人在西斯马博士的牵头下，终于改良出了安定的西斯马引擎，成就功名。

现在BF团所要的反西斯马引擎样本，虽然改良后莫名其妙地失去了对西斯马引擎以外的能源的破坏作用，但对于完全依靠西斯马引擎现今，依然是致命的。而这次发起地球静止作战的BF团干部——幻夜正是弗兰肯博士的儿子。他为了为父报仇，加入BF团，制造由反西斯马引擎驱动的大怪球佛古纳，想以大怪球佛古纳作为移动基地利用反西斯马引擎发动大规模巴斯托鲁现象、即能源完全停止、使完全依赖西斯马引擎的世界陷入寂静甚至死寂。BF团也不惜出动最强的十杰集进行配合。

而唯一使用原子能驱动的GR就成了人类的唯一希望。

但是由于警察机构最强的九大天王残缺不齐，BF团一再得逞，巴黎、纽约、东京纷纷被破坏。最后连地球上最后最大的石油基地上海也被破坏。加上战士们一个一个的牺牲……而GR居然也敌不过大怪球佛古纳。眼看世界就要落入BF团魔手。

但是，为什么幻夜一口一个“复仇”呢？

原来，巴斯托鲁惨剧并非由佛古纳博士造成，而是由日后飞黄腾达的西斯马博士酿成的。弗兰肯博士出于作为科学家的求知欲，坚持

留在现场观察最后的现象，没有逃生，被认为死了。但其实当时留在现场的还有3个人，他们是弗兰肯博士的儿子艾马尼尔、女儿花露美和助手吴用。博士的儿女都是拥有瞬间移动能力的超能力者，在爆发的最后关头，花露美与艾马尼尔用超能力分别和吴用、弗兰肯博士一起传送到了不同的场所。花露美随吴用后来上了梁山，她就是后来的银铃。而艾马尼尔和弗兰肯博士则留在巴斯托鲁的废墟中、在艰苦的条件下继续研究。有一天，艾马尼尔带给父亲一支西斯马博士改良出的安定的西斯马引擎时，弗兰肯博士表现得非常激动。他将自己闭关开始研究，在数日后，心力交瘁的弗兰肯博士向儿子留下三支改造过的样本和一句“让西斯马停下”的话后离开了人世。艾马尼尔认为父亲是要自己向欺世盗名的西斯马博士以及愚昧无知的世人复仇，便改名幻夜，加入BF团。但其中一支样本却被拿走……

但梁山上的特工们没有放弃，同时，BF团最强的十杰集也开始有人用不信任的目光看待这次作战。其中“冲击的阿鲁贝鲁特”因为看破幻夜只是利用BF团报私仇而被灭口。同时，BF团的高层干部军师诸葛亮一面继续作战内容，一面在内部铲除异己，并示意兵分两路，大怪球佛古纳进攻位于欧洲的世界上最大最后的西斯马引擎发





电站——圣阿巴埃发电站；一面派人进攻国际警察机构北京支部的梁山泊秘密基地。在危机时刻，银铃发动超能力，将梁山整个搬到欧洲的圣阿巴埃。最后在梁山好汉的奋勇反击下、在不惜为人利用而用龟息工诈死等待时机、最后用生命为代价吸光大怪球佛古纳能量的“冲击的阿鲁贝鲁特”的战死下、在草间大作成长后无比坚定的信念下、在GR的威力下，大怪球佛古纳终于败下阵来。但丧心病狂的幻夜不惜杀害亲妹妹银铃抢到了最后的样本。当三支样本集齐时，意想不到的事发生了——世界不但没有毁灭，反而全部的西斯马引擎恢复了功能！

原来这才是事情的真相：当年弗兰肯博士发现西斯马博士的西斯马引擎存在一个致命之处——西斯马引擎使用时产生的特殊分子积年累月后会突然结合，令世界一瞬间变成无氧状态，于是博士利用从巴斯托鲁惨剧的最后观察得出结论，制造出了中和样本——反西斯马引擎，来解决问题，使西斯马引擎更加完善。

可是由于弗兰肯博士向儿子留下三支改造过的样本和一句“让西斯马停下”的话后便死去，使幻夜误以为父亲是要报仇。

这是天大的误会啊！

最后，幻夜用超能力将即将爆炸的大怪球佛古纳送到太空，BF团地球静止作战彻底失败，但却是决战的开始……



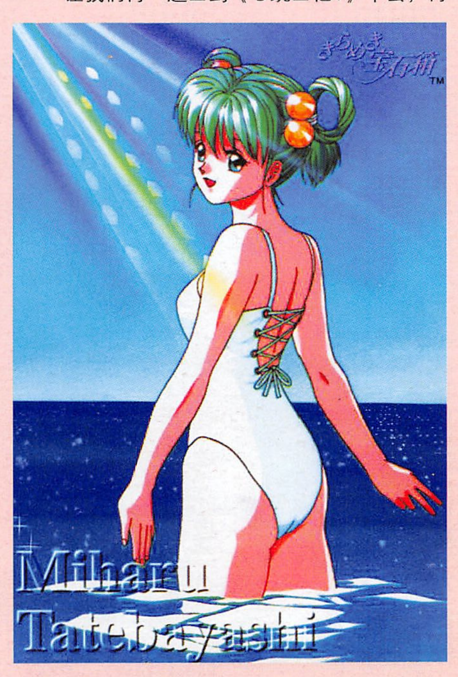
《心跳回忆》人物分析第三弹

馆林见晴——勇敢追求自己幸福的普通女孩

如果说"心跳"是瞬间的感动，那么"回忆"就是永恒的美丽。现在的《心跳回忆》虽然已经成为一部过气的系列。但是在很多人的眼中，她却靓丽依旧。在很多人的心目中，那个清涩的年代所留下来的波澜荡漾，是永远无法被替代的。闭上眼睛……仔细去聆听……你会发现回忆依然停留在那个心跳的季节……

喜欢馆林见晴需要理由吗？不需要！太多了！我想说的就是喜欢她的人实在太多了。你可以把她看做是一个悲情人物，因为在《心跳回忆》的OVA中她哭着给藤崎诗织打那个电话说打算放弃时，的确是感动了太多的人。你也可以说她是个幸运儿，在"心跳回忆剧场系列"中，官方为她准备了一个太过完美的结局。喜欢见晴的人们终于满意了，因为我们的见晴不仅可以永远绽露她那可爱的笑容，也终于可以鼓起勇气大胆的对那个人说："我喜欢你！"

让我们再一起回到《心跳回忆1》中去，再去寻找一下那个绿色头发梳着一个非常别致发型的神秘少女。必须承认，见晴在正篇中登场的次数太少了，开始时候，更多的人还只是把目光放在了藤崎、虹野等人的身上，而对可爱的见晴同学却很难注意到。直到大家了解到游戏中还有一个隐藏人物，才恍然大悟，争先恐后的去寻找追求见晴的方法。虽然说见晴是"心跳系列"第一作中唯一一个"倒追型"角色，但是却变成了一个最难使其告白成功的对象。这多少有些滑稽，但是在"心跳回忆"的正篇中却奠定了她羞涩胆小的性格基础，这为后来她在剧场版中的精彩表现埋下了伏笔。不想掩盖什么，笔者直言很喜欢见晴这样的女孩，对见晴的评价也非常直接：她是一个个性非常丰满的角色，典型的少女心情。在暗恋主人公的过程中，表现出了少女所独有的羞涩、内向、勇气、胆小甚至是冲动。相比之下，"心跳系列"中的其他角色多少显得有些做作，虽然完美但是却缺乏真实感。再加上见晴是作为"倒追型"的角色，更加具有亲和力。而她的声优菊池志惠小姐堪称完美的表现更成为点睛之笔。使这位"隐藏人物"不仅获得了超级的人气，更是在剧场系列的终结篇中从幕后走到前台，以女主角身份的登场，并完美结束了自己的故事。



前文中也提到了，在正篇中留给见晴表现的机会实在太少了，所以想要了解这个角色就不得不聊聊她在《剧场系列 启程之诗》中的表现。在整个"剧场系列"的三部曲中，笔者最为欣赏的就是在整个游戏中所透露出的那种"平凡"与"非凡"。所谓"平凡"是指在游戏的过程中所发生的事情，都是些简单得不能再简单的小事，也与现实的校园生活表现得非常接近。这和现今许多游戏影视中动辄就会出现外星人或者魔法超



能力等现象的表现方式大相径庭。游戏在淡淡的校园气息下，书写出一场感人的校园生活剧。她的“非凡”就在于虽然事情平淡，人物关系简单，却能够带给旁观者（玩家）与当事人（游戏中的主角）震撼心灵的感动。在《启程之诗》见晴篇中讲述的故事实际上非常简单，在临近毕业的高三生活最后，单恋男主角的见晴以一个误打电话为借口，与男主角相识相知。从相识、见面到倾诉的过程中，最后见晴因为无法承受近在咫尺的对方与远在天边的幸福而主动放弃。男主角在此时终于了解到自己的心意，并且鼓舞见晴回到了自己的身边。这段曲折而又感人的感情最终以圆满告终。其中以《我最灿烂的一刻》这篇毕业文集为主线，不仅表现出了光辉学院众多学生在毕业前的各种心理，并且暗指了许多发人深省的社会现象。所有玩过游戏的人不仅都要扪心自问，自己最灿烂的一刻又在哪里呢？是不是有过为自己的幸福而努力奋斗的时候呢？见晴虽然胆小，甚至是懦弱。但是她却做了自己能够做的全部……这也是为什么她可以坦然写下那封信后，完全的放弃了……

小文的最后，不妨让我们一起再重温一下在《启程之诗》中见晴最精彩的一段演出：“那封不是写给田中先生的信”……

写给不是田中先生的你……非常抱歉这样的唐突的写信过来，但是有些话真的很想告诉你。因为我实在是没有勇气在电话里亲口对你说，所以只要把它写下来……

那个……我……失恋了……我知道，我最喜欢的人对我并没有感觉……

最初和那个人的对话，我就拼命的想引起他的注意。想要他能够想着我的事情，哪怕是一点点也好。虽然我的确是对他隐瞒了一些事情……但那时我的烦恼却是真的！高中生活留下的遗憾……还有对那个人的心意。真的好高兴，那个人很认真的回答了我的问题，他告诉我说：“一定要行动起来！”被喜欢的人鼓励，真的很幸福。所以我想要拿出勇气来行动。当那个人对我说：“想见你”的时候，我激动得心脏都要跳出来了。

第一次见面的时候，我本打算向他告白。把所有的真相都说出来，把我的心意传达给他。但是……我却怎么也说不出口，一想到如果被拒绝，就无论如何……都说不出口……好不容易才能说上话，但是就这样分开却让我十分害怕……真的……真的好痛苦！我是个没有勇气的人，但是却希望那个人能明白……哪怕是一点点也好。那样的心情，渐渐的……渐渐的无法被控制……所以……我又说了谎……就好像我喜欢着另一个人一样跟他商量着。说谎……是件很痛苦的事情……但是却可以使我们成为互相鼓励的好朋友，这样让我感到短暂的幸福……

第一次在学校说话，就像做梦一样……三年来都没有注意过我的人，渐渐的开始了解了我。真的像生活在梦幻中一样！但是……为什么我依然还会心痛？其实我想要对他说的话并不是这些。可是，我们的关系越来越好……那句话也变得越来越难说出口。其实那才是最重要的，但是我却要假装什么都不知道……因为现在即使是没有什么内容的谈话，也会让我很开心……很幸福……

但是……我无法一直维持下去。是啊，只要我稍有些反常，他就会很在意……一直对我的鼓励，还有那份心意，真的让我很高兴……同时……也让我很痛苦……那一句句温暖的话语，却让我们彼此间的距离越拉越远。我本应该很高兴的，可是……却好伤心，好痛苦！想要把耳朵捂住！因为我喜欢他……真的很喜欢他！

我……我到底在写些什么……这是写给田中先生的信还是写给他的连我自己都有些糊涂了……这么长时间以来对他隐瞒了那么多，他一定会生我的气吧。已经无法再通电话了，反正马上就要毕业了……在学校也无法再说话了。应该是……正好吧……谢谢你一直在听我倾诉苦恼，这真的是最后一次！明天的马拉松大赛，请加油！，我会从心里为你默默的加油的！再见了……

——来自一个烦恼的女孩

文章的最后笔者只想说一句话：“见晴的幸福终于不再需要星空的力量了！”

CAPCOM频道

TGS上CAPCOM展区情况一览

当你看到本期杂志的时候，东京游戏展已经结束了。掌机上Capcom的几款大作大家都耳熟能详，它们是《怪物猎人P 2nd》、《逆转裁判4》、《流星洛克人》。TGS上Capcom公布了它们的具体信息，更新如下：《怪物猎人P 2nd》2007年2月发售，价格未定。TGS上的《怪物猎人P2》试玩展台装饰为游戏中的猎人集会所。《逆转裁判4》预定2007年春发售，价格未定。TGS上的《逆转裁判4》展台装饰为法庭现场。《流星洛克人》的三个版本同时发售，发售日预定2006年12月，价格未定。



↑《怪物猎人p2》的试玩现场人流不断。



↑装饰为猎人集会所的怪物猎人试玩场所很有情趣。



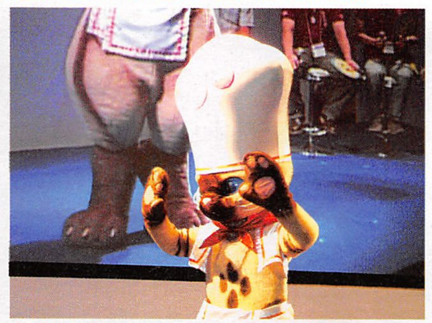
↑《逆转裁判４》的法庭试玩场所会不会让人紧张?



↑《流星洛克人》的试玩站台前聚满了低龄玩家。



↑CAPCOM发布会上出现了我们熟悉的“洛克人”。

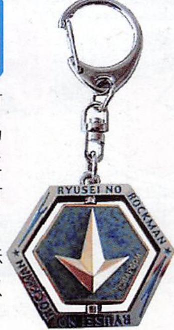


↑《怪物猎人》中的厨师猫也出现在展台。

流星洛克人周边登场

商品名：流星洛克人钥匙链
价格：600日元（含税）

《流星洛克人》游戏还没有出现，可是周边就已经登场了。流星洛克人钥匙链的做工精良，六边形方框上刻有RYUSEI NO ROCKMAN字样，中间则是六边形的“流星”标志。有趣的是这个流星是可以溜溜转动的呦！



商品名：流星洛克人挂饰
价格：800日元（含税）

和钥匙链相比，这个流星洛克人主题挂饰的用途更广泛些。玩家可以把它挂在钥匙链上，也可以挂在NDSL上。挂在PSP上显得更加有趣。这个流星洛克人挂饰上有新角色的头像和“流星”标志，整体设计美观大方。



TGS生化危机10周年纪念商品

商品名：生化危机10周年纪念版Zippo打火机
价格：6090日元（含税）

上期介绍了生化危机10周年的几件纪念商品，尔后Capcom在东京游戏展上又推出了几款纪念商品。它们是Zippo打火机、皮带、钱包等。

这个印有R.P.D.标记的打火机作为生化危机10周年纪念产品之一登场了。打火机使用了通体蓝色，显得格外鲜明夺目，一面印有R.P.D.和RACCOON POLICE等字样，另一面印有“生化危机10周年”英文和标志图案“乌鸦”。虽然是打火机，但是Zippo早已脱离了抽烟者使用的打火机的形象，而变成了印有各种具有纪念意义图案的收藏品。这款Zippo同样具有很高的收藏价值，缺点是售价非常昂贵。





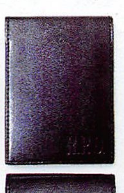
商品名：生化危机10周年纪念版皮带
价格：1575日元



（表） （裏）

这款皮带同样作为TGS期间的生化危机10周年纪念商品登场。正面印有S.T.A.R.S.和RACCOON警局标志，背面则是生化危机10周年和乌鸦的标志。

商品名：生物危机10周年纪念版皮包
价格：1890日元
规格：长120mm，宽85mm

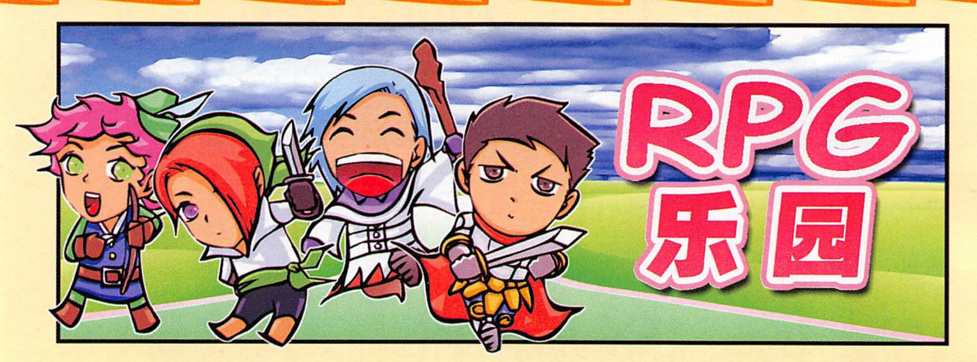








这款皮带同样作为TGS期间的生化危机10周年纪念商品登场。正面印有S.T.A.R.S.和RACCOON警局标志，背面则是生化危机10周年和乌鸦的标志。



玩游戏那么多年，偶尔回想自己当初首次接触某款游戏的时候，是不是有很多事情非常难忘呢？比如某些游戏的某处非常困难，让自己绞尽脑汁百思不得其解，或者多次通关却始终留有一些无法实现的遗憾，又或者是懵懂无知犯下一些可笑的错误，回想起来让人忍俊不禁，本期我就来跟大家聊聊那些经久难忘的事情吧。

玩说到RPG游戏，首先要提起的自然是《黄金太阳》了，就算没有玩过这款游戏，想必也听人反复说起过。我最初接触这款游戏的时候，是到游戏店去买GBA的那天，店主挑了几张卡带让我试机器，其中就有这款游戏。但是大家都知道GBA的致命缺陷是屏幕太暗，而且当时游戏店里光线很暗，完全看不出来《黄金太阳》的画面有多好，于是就被我PASS了。半年之后，偶然看到了某位朋友用加了背光板的GBA玩《黄金太阳》，我看了一眼画面就被吸引住了，结果朋友的卡带和机器都被我抢了过来，一玩就是好几个小时不放手。我当时对日文的了解只是认识片假名而已，好在朋友玩的是英文版，于是在剧情方面没有遇到什么难题，但是在解谜上可是卡了很久的哟。

玩很多刚开始玩《黄金太阳》的玩家最容易卡住的问题是怎么使用成长魔法，以前也有很多读者朋友在回函卡上问到关于成长魔法的问题，我也在这里被难倒了。当时还以为自己遗漏了什么重要物品，于是把之前走过的地方倒着走了一遍，觉得好像没什么问题，但是又不死心，顺着又走了一遍，还是觉得没问题，仍然不死心。最后怒了，把游戏存档删掉，重新建个档开始玩，现在想想真是瀑布汗啊……其实只要给地属性的人物装上火属性的精灵，或者给火属性的人物装上地属性的精灵，都能让他们拥有成长魔法，这一点在一代和二代的游戏中是共通的，现在我们都已经知道啦！

到《黄金太阳》的第二作推出的时候，我仍然是玩英文版，因为日文版和英文版的密码不通用，又不想再玩一代的日文版。结果后来因为这件事情吃亏不小，现在想起来还颇为怨恨……英文版的继承密码都是大小写英文字母和数字符号的组合，其中有一些字母数字看起来极为相似，当时为了尽量完美的继承一代的数据，就选择了用金密码继承。辛辛苦苦地把那么长的密码抄下来，又一个一个对着输入，谁知道居然提示密码错误。猜想大概是输入密码的时候有失误，就一个一个对照着检查一次，很高兴的纠正了一两个输入错误，但是游戏仍然提示密码错误。那个时候已经心里发毛了，检查之后发现没有输入错误，才意识到可能是抄写密码的时候写错了，顿时觉得哭笑不得……关于这件事情的怨恨可比打不过无头骑士强烈的多。



↑从DS发售之前就有人开始猜测《黄金太阳》第三部作品的出现，甚至还有人伪造过游戏标题画面……

相比RPG游戏的回合制战斗方式，我更喜欢重视战略性的SRPG游戏，尤其喜欢《火炎纹章》系列，喜欢剑与魔法的世界。开始玩《封印之剑》可以说是一种必然，玩《烈火之剑》和《圣魔光石》是自然而然，个人认为掌机三作中《封印之剑》的难度最高，《烈火之剑》次之，也许是因为对这个系列渐渐熟悉的关系才会产生这种感

觉吧！

在习惯了其他RPG游戏中能复活人物的设定后，对《火炎纹章》中人死不能复生的残酷设定甚为不适应。刚开始玩的时候，眼见自己的骑士在敌人的围攻下身亡，还很不以为意，直到下一章开始之后，自己的出战阵容里少了人才恍然大悟……吸取教训之后就小心得多了，可惜的是在斗技场里又遭受重创。对一个初玩火纹的人来说，有钱又有经验拿的斗技场真是宝地啊，某日下午，我很高兴的让天马骑士MM在斗技场里一直泡着。两个小时之后，天马骑士MM为队伍赢取了不少赏金，得意洋洋之际，天马骑士MM居然败于暗魔导士手下，然后从画面上消失。我呆立当堂，几秒之后开始觉得刚才发生的事情全都是幻觉，但是寻遍队伍都不见天马骑士MM的芳踪……我不服！在执念的作用下，读档，再进斗技场，两个小时之后，同样的悲剧再次发生，当时真的是很抓狂啊。自此之后，斗技场就成为了心病，想起来就觉得内伤，很长一段时间都不敢再进斗技场了，不知道有多少人跟我同病相怜。



↑夏妮是暗凌斗技场泪史的主角，不过好在没有因为那些悲惨遭遇而弃用天马骑士。

说起来，还有一位朋友比我更悲惨，以前推荐他玩《烈火之剑》，跟他说游戏怎么怎么好，我怎么怎么喜欢，朋友就去试着玩了。等到一段时间之后交流感想时，朋友说："我觉得游戏初期太困难了，连回复体力的方法都没有，我打的好辛苦。"我随口说："好多人身上都带着药的啊，怎么会很困难。""药？什么药？"我愣了了一下，随即明白过来他是日文白痴，被语言障碍给摆了一道……

玩惯火纹之后，再玩别的RPG游戏，又有了新的不适应，潜意识里总觉得随手关机就可以保存中断记录，下次开机继续接着玩就是了，结果多次发生连续玩好几个小时游戏不存档就关机的事情……



↑琳是《火炎纹章》掌机三作中暗凌最喜欢的女性角色，最喜欢这种勇敢坚强的女性了。

有次午饭时间跟小沛聊起《圣剑传说》，我说以前冲着游戏的名号去玩《新约 圣剑传说》，结果在一开始的山洞里就卡住了，按说打死用弓箭的怪物之后就可以得到弓箭了，但是我打了十几次还没得到弓箭，这掉落率也太过分了……结果因为这里卡住，害我一直没能继续玩下去。小沛双眼圆睁，惊讶的问我是不是以前没有玩过前作，因为玩过的人都知道，要把所有拿弓箭的怪物消灭之后才会出现弓箭。我@#$&#@$……

我始终不喜欢用模拟器的即时存档读档功能玩游戏，这种坚持导致我无数次玩《特鲁尼克大冒险2》的时候含恨。前段时间心血来潮，又把这个游戏翻出来用GBM玩，很有兴致的建了个新档开始玩，吸取了以前的教训后，这次小心翼翼的一直顺利走完了100层的不可思议迷宫，剑盾的大多数能力都已经合成完毕，连极为少见的特技无效和魔法无效盾都顺利到手进行合成了。后来想起来不可思议迷宫里还有一些特定物品没有拿到，就带上剑盾和几个指轮又进了迷宫，一路砍杀过去感觉甚爽。谁知天有不测风云，当时装备的是透视指轮，所以一脚踩上了磁石陷阱，剑盾被卸了下来。紧接着被怪物连续催眠，被怪物空手两下拍死，靠世界树之叶自动复活后又被两下拍死，于是被抬出迷宫抬回了家……这是无数次闯荡迷宫生涯中最令人痛心的一次失败，后来与同好说起此事，人家得意的说："带特技无效和魔法无效的盾我从来都不带进迷宫。"我跌，这果然是防止意外死亡导致装备丢失的绝赞方法……

上面提到的这些事情，也许很多读者朋友们也遇到过，不知道我的这些回忆是否引起了你的共鸣呢？如果各位有其他关于游戏的难忘回忆，欢迎与我交流分享，暗凌主持的PG博客等着你们的光临哟！



达尔古大陆的魔道师

在主世界上有一块大陆被称作达尔古大陆，也就是现在多加之馆所在的大陆。在这个大陆上有4位很了不起的人物，超魔道师——诺亚和他的三名弟子。这三名弟子实际上和我们都是熟人，大弟子就是多加，二弟子是乌妮，最小的就是赞迪了。这几个人实际上就是和世界破坏扯得上关系的人，或者说是由他们引发的也不过。



诺亚是一位非常强的魔道师，世界上的魔法没有他不精通的，被人们称为超魔道师。一生中进行魔法的研究，并且传教弟子。巴哈姆特和利维亚桑就是被他封印到浮游大陆上的。在诺亚临终前将自己留下的三份遗产传给自己的三名弟子。将自己强大的魔力传给了多加，将梦中世界托付给了乌妮，由她来守护梦中世界，而传给赞迪的却是成为人类的生命。正是这次分遗产，成了整个事件的导火索。看着接受了魔力的多加，和接受了梦中世界的乌妮，赞迪得到的却是有限的生命，于是他非常不满，离开了达尔古大陆，开始利用水晶的力量破坏世界。

赞迪是个追求力量的人，也是个很有野心的人，对于这种遗产肯定会觉得不平等。但相反的是诺亚认为他给赞迪的是这三个中最宝贵的遗产，而且多加和乌妮也这么认为，可能你觉得多加他们这么认为多少有点得了便宜卖乖，但诺亚的决定却是有他的意义。

和一般妖魔鬼怪相比，人的生命是有限的，而且人的生命还是脆弱的，但就算这样，不少妖魔鬼怪都是向往人的生活。这一点从相关的电视剧、电影、动画中可以多少看出。人类的生命只有一次，在人类社会中充满了精神财富和物质财富，在有限的生命中活得充实、活得精彩，这是人类的生命意义。这一点，估计我们天天打的怪们是不会理解的，而诺亚也许就是为了这个，才认为这是最宝贵的，并且把这个传给了赞迪。

赞迪离开后，开始筹划着破坏世界，但因为他的生命是有限的，所以把时间停止了，从而使他的生命延长。赞迪利用了土之水晶使大地下沉，然后利用古代人民做出的四神像，封住了通往水晶塔的道路。然后用水之水晶的力量淹没了整个世界，也就是我们刚出浮游大陆时所见的景象。不过很奇怪的是，这大水淹下去，等水落了，世界上所有的村子啊城镇啊都没有什么影响，而且人都活的好好的。不知道是受水晶的力量保护呢，还是赞迪就喜欢这种类似保鲜罐头的手段。

多加和乌妮两个人继承了魔力和梦中世界，过着安逸的生活，虽然有强大的魔力，但这二老还是被一起淹了。虽说都是一把老骨头了，但两位的魔力绝对不会是废的，不过就算有这魔力，也没听过二老去讨伐赞迪。而是一位在山中隐居，没事养养猪（飞天猪），一位在祠堂里睡大觉，等到光之战士来了之后，跟四个人没事发发牢骚。最后为表诚意，让光之战士拿自己练级，末了再玩个灵魂附体。也不知道是不是因为水晶塔那里有太多的自己克隆体，而不去想。

从战斗中可以看出，赞迪确实是获得了成为人类的生命。多加和乌妮这两个人虽然是人的形

态，但到最后发挥全部实力的时候已经就是怪物形态了，说明他们两个还不是真正的人，也就相当于修成人型。而和赞迪战斗时，赞迪已经是人类的身体了。不过从这一点也可以推断出，超魔导师诺亚很可能就是修成了人，不然也没法传给赞迪。不过，人们如果都知道了自己崇拜的多加、乌妮是怪物，估计人气也会大减。

下面说说多加这人，在诺亚那里学徒的时候还知道研究魔法开发，结果等得到强大魔力之后，就没干什么正事。基本上天天和莫古利生活在一块，赞迪的所有行动都没有去制止，只是在这里唠叨。在黄金之馆中被打碎的水晶，就是他老人家的杰作，这是一个能生出金子的水晶，是通过魔法做成的，不过最后被那恋金的馆主打碎了，亏光之战士们还为水晶碎掉惋惜过。不知道多加做这水晶的用意是什么，是造假还是没钱花？除了水晶之外，要说的就是潜水艇了，从萨落尼亚的学者那里知道鹦鹉螺号是一个潜水艇，而且图书馆也有记载，所以可以得知在很早以前早有人用它潜水了，而光之战士到多加之馆后，多加也知道他们的用意，说明多加也许在光之战士之前就给人做这种激活的服务了。

乌妮是梦之世界的守护者，对于得到这个天天睡觉就能完成任务的工作，肯定没事偷着乐呢。她作为另外一个知晓世界破坏原因的人也没做出什么太大的举动。而和她相关的一些事情却让官方的历史时间发生了BUG。在官方的设定集中曾记载着乌妮沉睡了千年，虽然沉睡千年这个词是已经很老套，但也不能随便就拿出来说啊。这么一说倒好，诺亚死的时间肯定是一千年前，但是赞迪开始世界破坏的时间如果是近几年的话，这人类生命是怎么维持的？如果说是千年前，那么席德怎么通过时间停止的状态，来到浮游大陆呢？王子又怎么出生的呢？

到故事完结，诺亚的三个徒弟都相继死去，多加的那句“人死后灵魂是不灭的”，虽然是伪科学的迷信，但确是表现了人生价值观的重要意义。



SEGA日志



"索尼克15周年纪念商品"——高人气"ANIARA背包"登场!



←BOBLBE-E与索尼克梦幻般的组合终于实现了。

SEGA公司限定生产 ANIARA索尼克15周年纪念背包

以生产笔记本专用背包而文明的BOBLBE-E公司近日公布了他们ANIARA系列的最新产品。让众多玩家所没有料想到的，这一款MINI版的ANIARA背包竟然是为索尼克诞生15周年专门制作的。对于众多系列的FANS来说，这无疑是一款相当具有纪念意义的商品。

但是，想要获得它也不是那么容易哦，因为这款背包是限量生产，想要得到必须提前预订。利用它除了可以将手机、数码相机、iPod等时尚数码产品装入其中外，把它作为一款DSL专用包也是非常合适的。

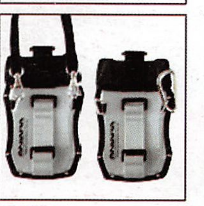
外观介绍



←使用独特的材质制作的外壳使得背包的外表极其坚固，在背包的内部也有类似海绵的保护护垫，即使受到强烈的撞击也可以保护包内的东西毫发未伤。蓝色的外壳上索尼克白色的目光显得非常耀眼。







←↑在背包的背面，还有专门用来安装背带用的挂环，可以方便人们将其变成一个斜背的小型挎包。除此以外还有可以穿在腰带上的宽带，这样不喜欢背包的人就可以将它变成一个"腰包"了。

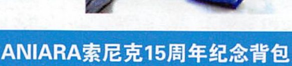


←因为有了专门的设计，所以用它来装DSL是再适合不过了。即使把它看成是DSL专用包也绝不为过。

→DS版《三国志大战2》发售以后，就可以把DSL主机和街机用的卡片放在一起了！



→ANIARA背包除了本体还会附带用来斜跨的背带，它们全部都会被放在一个塑料包装的内部。



商品名	ANIARA索尼克15周年纪念背包
发售日	2006年12月28日
售价	7500日元
厂商	SEGA


在收集妖怪中丢失了皮卡丘的暗凌……
别哭了，送你波克比。
不要！人家要皮卡丘！
这个樱桃花也不错啊！好不容易抓到的……
不要！人家就要皮卡丘嘛！
攻略战队
怎么办！我去哪给她抓一只啊……
这种情况又要我出马了！
看来除了我编辑部里没有正常的人了……
皮卡
哇！好大的皮卡丘啊！
全身涂满黄漆的木头
《思考EXIT》——100关卡流程攻略
《马里奥与大金刚2》——难点解析攻略
《口袋妖怪 钻石珍珠》——最速完全攻略
《回忆之光》——简易攻略



基本按键操作

十字键	主角移动/移动选项
A	调查/对话/确认
B	取消/B+方向键奔跑
X	调出游戏菜单
Y	重要物品快捷键
L/R	可设置L替换A键
START键	可设置替换X键
SELECT键	整理背包栏物品顺序/可设置替换Y键

游戏菜单

●**ずかん（图鉴）**

获得图鉴剧情后出现，下屏指令包括：

せつめい（说明）：查看怪兽的基本资料；

ぶんぷ（分布）：查看怪兽在地图上的分布；

なけごえ（叫声）：查看怪兽叫声；

おおきさ（对比）：查看怪兽身高、体重与主角对比；

すがた（形态）:查看怪兽的正反面出场形态。

●**ポケモン（精灵）**

查看身上携带精灵：

つよさをみる（查看怪兽状态）

ならびかえ（改变怪兽位置）

もちもの（携带/卸下物品）

●**バッグ（背包）**

道具类、回复类、精灵球、技能训练机、果实、信件、战斗类、重要物品。

●**主人公姓名（训练师卡片）**

查看游戏主角的游戏状态，下屏显示为新奥地区道馆训练首领头像，可查看获得徽章。

●**レポート（游戏存档）**

记录游戏进度。

●**せってい（游戏设定）**

はなしのはやさ（文字显示速度）：**おそい**（慢）/**ふつう**（中）/**はやい**（快）

せんとうアニメ（战斗效果）：**みる**（看）/**みない**（不看）

しあいのルール（战斗规则）：**いれかえ**(可换人）/**かちぬき**（不可换人）

サウンド（音效）：**ステレオ**（双声道）/**モノラル**（立体声）

ボタンモード（键位模式）：**ノーマル**(普通）/START=X/L=A

ウインドウ（对话框）：1-20种类

けってい（决定）

一周目流程攻略

刚开始进入游戏，当然还是博士出场了，这次扮演解说员的是**ナナカマド**博士，看起来是一个很严肃的老人呢。对话中出现选项的时候选择最下面的一项“**だいじょうぶ！**”跳过下屏的触摸测试，接下来就是选择主角的性别——带着鸭舌帽酷酷的男生和三角帽的很萌的女生，按照个人的喜好来选择吧，选择完毕后就会给主角还有



阿童木一样的劲敌起名字，出于简单，本人就叫他俩金和银了，名字输入完毕后点击下屏右上角的紫色的“**おわり**”就算是确定完成了，从此正式进入游戏正题！

“轰隆，火山爆发了，远古神兽复活了——”刚一看这画面吓一跳，怎么口袋的剧情变成灾难片了？原来这是金正在家里看电视节目，看来他也受到电视节目的影响了，想要去外面的世界闯一闯，看看自己有没有碰到神兽的运气。节目演完了，先下楼跟老妈打声招呼，刚要出门却又被老妈叫住，说要自己小心草丛中出现的怪兽，唉,人家都多大了啊！接下来就赶快出门吧。镇上自己家左上方是银的家，顺便去看看他吧，没想到刚要进门就被这小子撞个正着，“喂，听说了吗？100万年前的怪兽呢！”这家伙在说什么？好奇地跟着他一起进入房间，来到二楼的卧室又看到他正在对着自己的电脑看节目，可是刚



要跟他说话他又欢呼一声“是1000万年的怪兽呢!”就又跑出去了，这个性急的家伙到底想要干什么……走出房屋，在村口看到正在等自己的银，看来又一个电视迷诞生了，银受了电视节目的影响也想出来找传说中的怪兽了，反正也是同路，就一起出发吧！不过向右走进入草丛就会想起老妈说的话，真是郁闷，先向左边没有草丛的地方走吧。在最左边看到树中有一个缺口，从这里来到湖边，哦呀，湖边的那不是游戏开始时候的博士和女金吗？好像博士正在给她说着什么新奥地区怪兽的事情，没多久两人就离开了。咦？湖边有个箱子？去看看有什么好东西!可正当两人接近箱子时，突然出现了怪兽！管不了那么多了，看看箱子里有什么能用的东西吧——终于见到三怪兽了，草系的龟、火系的猴子和水系的企鹅，赶快选择一只来救命吧。可爱的小火猴，就决定是你了！这是第一战，对手是LV2的胖翁鸟，很容易就可以获胜，可以趁这个机会熟悉一下触摸战斗的操作（不过说实话还是用按键感觉比较熟悉……）。



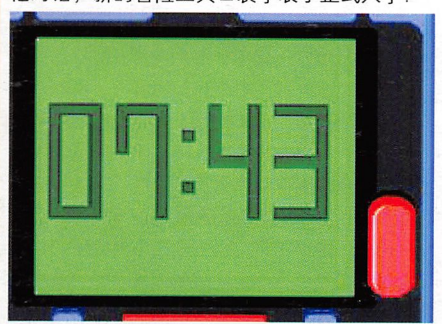
好不容易战斗完毕，很萌的女金又赶到了，看到博士的箱子被打开她很生气，对缠着金不放的火猴也没有办法，只好先带着箱子走了，哈哈，火猴归我了！不过看起来银很不爽的样子，大概是自己没得到怪兽的缘故吧，拉着银离开了湖边。回到村口又碰到博士和女孩，但是博士知道了小火猴跟随了金以后并没有说什么就走了，女孩也只好跟着博士回去喽，他们都走了，我们也赶快回家吧！

回到家中，跟老妈对话后获得加速鞋，哈，有这样体贴的老妈真好，以后按住B就可以进行快速奔跑移动了。既然能自由活动了，先去找博士问个清楚吧。走出村庄，现在已经带上了属于自己的小火猴就不用再害怕怪兽了，向右出发！路上的草丛里会出现不少野生怪兽，打掉几只就可以升级了。一路向右来到新的城市，果然看到女孩正在研究所门口等待着。和她对话后刚要进入研究所，又是一阵旋风……从屋里跑出的银又出现了，这个家伙动作还真是迅速，进入研究所与博士对话后正式成为小火猴的训练师，并且马上又得到了怪兽图鉴！接下来走出研究所，让那个女孩来给自己当一下介绍城市景点的导游小姐吧——精灵中心可以回复怪兽的体力，商店里有道具卖……之后她突然跑到路口处拦着金不让通



过，说让金回趟家，的确，马上要出去冒险了，回趟家跟老妈打声招呼吧！返回自己家，回家和老妈对话获得**ぼうけんノ-ト**，这时银的老妈也来把**おとどけもの**交给了金，让他转交给银，接受下来吧。这样家里的事情安顿完毕，可以安心去外面的世界进行冒险了。再次来到女孩拦路的地方，她终于让开了，不过她会先向金演示野生怪兽的捕获方法，反正自己还不太清楚，顺便学习一下好了。终于看完了长长的演示动画，获得5个精灵球作为女孩的礼物。接下来就可以进行自由移动了，赶快抓几只怪兽练练级熟悉一下战斗和捕获！

顺着202号道路前进，路上有些训练师进行挑战，不过他们都是很容易摆平的，接下来到达上面的城市**コトブキシティ**，刚进入城市就看到女孩，不过好像没什么要紧事便走了。在精灵中心左边的训练场里发现了站在黑板前的银，跟他对话把他老妈的托付物交还给他，还好他是知恩图报的，把地图送给了金。接下来在城市里转转吧！在市中心的马路上站着一个人，他请金帮忙去从城市里的三个小丑处拿兑奖券，反正不难，去吧，在商店门口、水池上面和城市左边顺利地找到了这三个小丑，从他们那里获得了兑奖券1/2/3，任务完成，回到商店左边的那个人处与他对话，新的冒险工具口袋手表了正式入手！

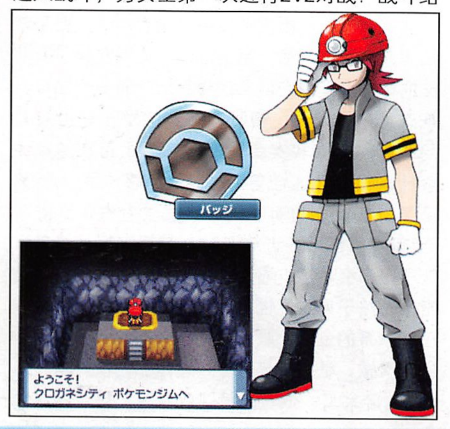


这个城市的左边被水挡着暂时过不去，不过在城市左边的通道里可以管一位大叔要到钓鱼竿，可惜是最破的……上面的洞穴也暂时过不去，还是先向右走吧！向右走出城会再次见到银，不过这次他是来挑战自己的，谁怕谁，上！摆平了他以后被打败的银很不服气地跑走了，碍事的走了，继续向右进入203道路。在203道路的右边有一个山洞，进去以后在洞内的大叔会把秘籍训练机06**いわくだき**（碎石）交给金，太好了，有了这个技能就可以打碎堵住自己去路的岩石了，赶快找个怪兽学习这个技能吧！



从洞穴右边出来以后来到**クロガネシティ**，可是刚进城就被一个男孩拉到了这里的道馆门前，看到已经在这里等待的银，难道他已经抢先了？不过现在道馆首领似乎不在啊……先去找找首领吧！从右下方进入这里的矿场，终于在矿场的最深处看到了一个和一般工人不一样的戴红色帽子的工头，看来他就是道馆首领了，赶快去喊他回去吧。没想到刚与他对话就看到他面前的岩石被粉碎掉了，恐怖的碎石技能……在首领离开以后自己也没有久留的必要，赶快出洞去返回道馆进行道馆挑战赛吧。这里的道馆是岩石系道馆,使用的普遍是岩石系和地面系的怪兽，所以如果选择了水和草系的怪兽就相对简单一些，而如果选择了火猴的就尽快让他进化为第一形态学会格斗系技能再来挑战吧。战胜道馆的BOSS后获得第一块岩石徽章！

挑战道馆完毕，城市右边的流沙处暂时过不去，所以先往回走吧，刚走到洞口，冒失的银又冲了过来，看来他也完成了挑战喽。回到**コトブキシティ**，这次向上走，看到了博士和女孩，和他们一起的还有两个陌生人。金刚同他们对话便进入战斗，男女金第一次进行2V2对战！战斗结



束后二人组逃走了，博士告诉金那是邪恶组织银河团，他们似乎在计划着什么，去阻止他们的计划吧。博士刚走，一个胖子来把一个选美道具盒交给了金。继续上行进入上方的洞穴，使用刚才得到的秘籍06碎石破坏掉堵路的岩石，从右侧出洞后就来到204号道路了。



从204号道路一直前进到达的是**ソノオタウン**镇，非常漂亮的地方，花圃中到处盛开着鲜花。这里门口栽了果树的建筑就是花店，与里面的MM对话可以获得可达鸭水壶，不过镇子的左上角的人怎么看起来又是银河团？！这个镇上没有道馆不必久留，向右进入205道路，在路上被一个找爸爸的小女孩叫住了，她的爸爸怎么了？桥被银河团封锁死了，先向右来到谷间发电厂，在门口又见到银河团成员，开战！被打败的家伙进入了发电厂，关死了铁门，可恶……没有钥匙暂时没办法进入，只好先返回了。回到**ソノオタウン**镇，发现左上方的花圃处刚才堵路的银河团成员已经消失了，从这里的入口处进入内部花圃，可是一进来就看到他们又在胁迫一位大叔，真是太过分了，上前战斗！大叔终于被解救了出来，打败了银河团的金也收到了谢礼——发电厂的钥匙和蜂蜜！蜂蜜可以在地图上对那些黄色的树使用涂抹在上面，过一段时间再调查能吸引来怪兽；拥有了发电厂的钥匙，这下可以进入发电厂了。回到刚才发电厂，调查铁门用钥匙开启



后顺利进入。这里果然也被银河团搞得一塌糊涂，一个个地摆平吧。一路杀到最后，碰到银河团的第一干事的红头发女子，她用的怪兽……真的很难看……终于打败女干事之后银河团只好撤退了，路上的女孩终于和自己的研究员爸爸见面了，又做了一桩好事呢！

走出发电厂，回到205道路，桥上堵路的银河团成员已经消失了，过桥继续向上走，来到一个森林前，在旁边的小屋里跟这里的女士对话可以让金在这里休息回复体力，好人啊！回复一下之后便进入这里的森林地带——**ハクタイのもり**吧。刚进森林就看到一位绿发MM向自己求助，喜欢助人为乐的金当然很乐意地接受了，于是绿发MM成为战斗同伴！有她在的时候在战斗结束后HP、PP以及异常状态都是全回复的哦，简直是幸运女神！带着她来到右上方的森林出口处，她便在感谢金之后先离开了，当然这时候也可以回头再去森林里抓几只怪兽，如果直接走出森林的话就回到了205号道路，而在205道路的尽头处，冒险的下一站也到达了：**ハクタイシティ**市。这个城市很大，不过当然是道馆挑战优先了——这里的道馆使用的怪兽以草系为主，不过馆主并不会直接出现，这个道馆就是考验眼力的地方，看你能不能从3D画面的背景中找出4名道馆训练师并同他们战斗获胜，当战胜了四名训练师之后，道馆首领才会出现在中间的挑战台上，接下来就可以挑战馆主了！获胜后获得第二道馆的草系徽章！



从道馆出来，在城市里逛逛吧，正当金来到最上方被三棵小树挡住的建筑门口时，一个神秘的黑衣金发女子来把秘籍训练机01**いあいぎり**（居合斩）交给了金。获得了砍树就赶快让怪兽学会吧，砍断旁边挡路的小树，进入这里的建筑物，又看到很多银河团的家伙！一路冲杀到顶楼的4F，这次遇到的是银河团的第二干事——一个紫色头发的女干事，这个家伙居然企图抢别人



怪兽，强盗！战胜了它以后人质大叔向金表示了感谢，并让他到自己的单车铺来一趟。从大厦出来，先到口袋中心右边的民居访问一下，这里的地下老人会把自己珍藏的**だんけんセット**（挖掘套装）送给主角，以后在空白地面上用它就可以进入地下世界了！接下来到商店正上方的自行车铺拜访一下，进去一看发现刚才救助的那位大叔竟然是这里的老板，预感有好事发生哦！果然，同他对话后他为表示感谢送给金一辆单车！有了单车行动的速度又可以进一步提升了——这次的单车可以在驾驶中按B键来改变档位，一个是匀速档，一直保持比较适中的速度；一个是加速档，需要一定距离的加速才可变快，可以冲上流沙及小凸台。

拿到单车后，这个城市的任务就结束了，不过向左向右的路都走不通，没办法，先向下进发吧，在城市的下方的通道里可以见到博士的助手，获得怪兽数量达到条件后和他对话能够获得学习装置。出了通道就是口袋一直都有的单车道了！206号道路上面有不少可以交战的对手，不过路面上不会发生什么事件了，左右两边的桥下似乎可以下去的样子。一直来到最下面的城市通道，穿过206道路，在与207号道路的交界处



遇到了女孩，和她对话后她把口袋手表的探宝器功能交给了主角，以后就可以利用这个功能查看附近有没有隐藏宝物了。继续沿着207号道路向右走，从下方右侧的山洞进入**テンガンざん**山洞中，没走多远就碰到一个奇怪的蓝头发家伙，看起来跟那俩女干部有点关系，可他到底是什么人？继续向右走出山洞，来到的是208号道路，这里右侧的房屋中住的是会每天给你果实的果实名人。

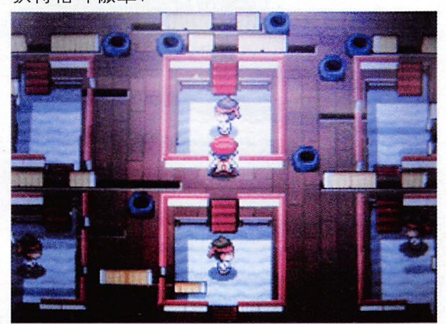


穿过208号道路右侧的城市通道，终于来到了下一个城市**ヨスガシティ**市。这里似乎正在举办盛大的选美比赛，刚进城就看到一只兔子迎面跑来，后面追上来的女孩叫着让它赶快去进行选美呢！与城市马路中间的一位大叔对话，他会带着金来到华丽大赛的会场门口，在这里堵门的那位发型独特的女士是谁？上前与之对话后她便离去了……既来之则安之，进入选美大会赛场，刚一进门就看到了已经换好装的老妈和女孩，她们怎么在这里？换装完毕的女孩进去参加比赛了，而老妈把选美物品交给金也先回家了。如果对华丽大赛比较感兴趣的话可以先去尝试一下挑战选美大赛，同前作的差别不是太大，就是多出的舞蹈步骤需要摸索一下，不过不要耽误了正事哦，放松一下赶快继续去寻找城市里的道馆吧！来到城市右上方的道馆里，就看到一个升降台高高地悬在空中，门口的人告诉主角现在馆主不在，请先回去吧……真是糟糕，看来这里没办法挑战了，还是先走吧！可是刚回到城市下方再次遭遇银的挑战！他的怪兽又多了几只，不过当然还不是金的对手了，轻松搞定后向右侧的城市通道进发！

通过城市通道来到209号道路,与桥头钓鱼的大叔对话可以获得较好的鱼竿,这里有不少道具可以获得，提醒别忘了用探宝机看看附近有没有隐藏宝物哦!在209号道路尽头处出现的墓塔中到处飞舞着鬼系怪兽，里面的训练师也不少，不过目标只有一个——墓塔顶层的老人与之对话获得的秘籍训练机04号**かいりき**(怪力)务必要取得！

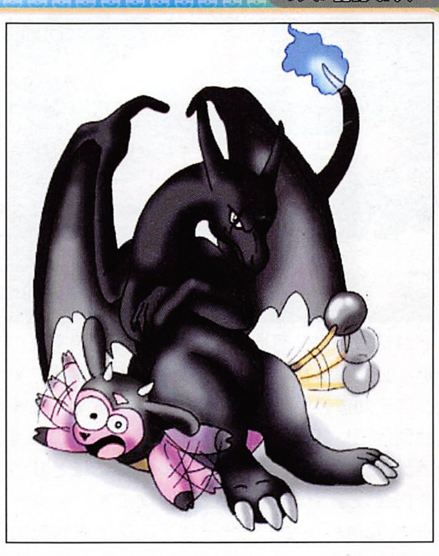
终于结束了209号道路的旅途，来到了新的目的地**ズイタウン**镇，一个洋溢着美国西部风情的小镇，处处是牛仔，这里虽然没有道馆，但是在镇上却有游戏中唯一的设施精灵饲育屋，可以进行怪兽的配种生蛋，把自己的怪兽寄放在这里吧。在精灵中心回复一下继续向上来到210号道路，在上方的餐厅附近看到一群堵路的可达鸭，可以同餐厅里的服务员及吃饭的顾客进行对战，在210号道路右侧的是215号道路，和前作类似的设定一样，这里是一个终日下雨的地方，路上的道具和训练师都不少，不要错过了。

穿过215号道路尽头处的通道，来到新的城市**トバリシティ**市，这里是游戏中最大的城市了，百货商场和游戏中心都在这里，另外似乎银河团的基地也坐落在这里。当然还是以道馆挑战为优先喽，正当金来到这个城市的道馆门口时，突然看到女主角也在这里，不过她似乎已经完成挑战了。进入道馆，这个道馆的训练师使用的怪兽种类以格斗系为主，而破解此道馆谜题的关键在于如何向左右推动地面的屏障使缺口连起来出现通往首领处的道路。打败道馆首领后获得格斗徽章！



刚走出道馆门再次看到女孩，看到金已经进行完道馆挑战，她告诉金又有新的情况了，赶快前往银河团大楼！事不宜迟，来到城市最上面，看到女孩已经跟银河团的两人对上了，赶快帮忙！男女主角再次并肩2V2作战。获胜后被打败的两人跑进了大楼，但是跟着他们进入仓库里，却因为没有能够开门的钥匙暂时无法进入，没办法了……不过旁边的地上的秘籍训练机02**そらをとぶ**（飞天）不要忘了拣，让鸟类怪兽学会后就可以瞬间飞往曾经到达过的城市了。

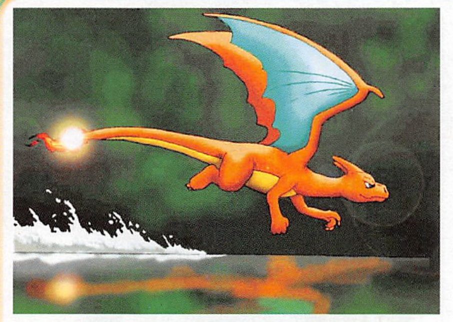
暂时失去了银河团的线索，还是继续冒险，向下来到214号道路，一路向下来到的是宁静的**リッシこのほとり**湖畔，蓝色的建筑给人安详的感觉，这里的双人对战场是赚钱的好地方哦！向



下穿越通道，同这里的门卫对话可以回复体力，相当于精灵中心的作用喽。走出通道，向下面的213号道路的海边沙滩前进。沿着海边的小路向左前进，穿过213号道路左边尽头的通道，眼前就是下一站**ノモセシティ**市了。貌似麻烦的银河团也在这里出现了……在银河团员出现的附近的建筑便是本作的狩猎区，进入其中后与右边的女士对话可以获得秘籍训练机05**きりばらい**（清雾），这个在后面有用，所以务必要入手！到精灵中心回复一下以后就可以向这里的道馆发起挑战了！作为水系道馆，当然其中的谜题设计也与水有关，踩动地面上的黄/绿/蓝色机关可以控制水面升降，从而使黄色的浮板进行升降，为了到达馆主所在的地方要灵活运用这些机关！当然，这里的训练师使用的怪兽也以水系为主，打败了最后的首领后将获得水系徽章！



从水系道馆出来，突然想起刚才在狩猎区外也见到过银河团队员的身影？果然在野生狩猎区入口附近看到了鬼鬼祟祟的家伙，上前与



之对话，他很惊恐地跑走了，不怀好意的家伙，追上去！偏偏在要进入通道时银又跑来挑战，实在是不知道轻重缓急的小子，没时间罗嗦，赶快放倒他吧！打败他后继续根据逃跑方向追踪银河团员，几次之后，他最终在**リッシこのほとり**湖畔向金发起了攻击！不过他的攻击真是不堪一击,战胜他后他终于交代了银河团确实对这里的湖水有些计划……看着被打败的家伙慢慢地走了,不过为了解开他说的湖水的事件真相需要前往一看！向上方走一点却看到曾经出现的神秘黑衣女子再次出现在湖的入口处！同她对话后收到委托，需要把**ひでんのくすり**（秘传之药）交给210道路的可达鸭；既然如此就赶快飞往210道路吧！

从**ズイタウン**镇向上进入210号道路，一路向上便可以来到餐厅处，同堵路的可达鸭对话，把刚刚得到的秘传之药交给它，得到药的可达鸭很高兴地离开了，这时神秘黑衣女子再次出现，看到金履行诺言她十分高兴，同时也给金下达了新的任务——把**こだいのおまもり**（古代的守护）挂饰交给了金，需要把这个东西交给需要它的人。既然已经出现新的道路，还是先从这里前进吧！走不了多远就会出现迷雾天气，不仅路面会变得看不清楚，战斗时技能的命中率将降低很多，所以就需要在前面得到的秘籍05来进行消除了。



穿越了视线严重障碍的迷雾区之后，来到了古老而祥和的**カンナギタウン**镇——这里怎么也出现了银河团？洞穴旁边的神兽造型也很让人在意呢……来到镇子的洞前向银河团发起挑战了，打败了银河团以后一位老人前来向金表示了感谢，正当她发现金携带的古代的守护时十分惊讶，想起了黑衣女子的吩咐，金便把这块挂饰交还给了老人。进入洞穴，调查最内部的墙壁上的三个奇特的壁画，老人会前来向金讲述流传了很久的这个镇子的传说……为了解开这个古老而神秘的传说之谜，从老人那里获得秘籍训练机03**なみのり**（冲浪）！可是从洞穴出来，又碰到了曾经遇到的那个蓝色头发的男子……



拿到了冲浪后，返回**ヨスガシティ**市，先前的无人道馆现在已经可以进行挑战了！这个道馆的谜题非常简单，只要调查三扇门前的牌子会出现简单的算术题，按照答案选择门进入，正确则可进入下一层，错误则遇到训练师，战胜后重新选择。这个阴森的第五道馆中的训练师使用的主要是鬼系的怪兽，最后的首领就是曾经出现在华丽大赛会场的女子，战胜她后将获得鬼系徽章!拿到鬼系徽章后就可以使用冲浪了。刚走出道馆，黑衣女子再次出现，她告诉金，想要对付银河团，只靠一个人的力量是远远不够的，赶快向**コトブキシティ**市出发吧！

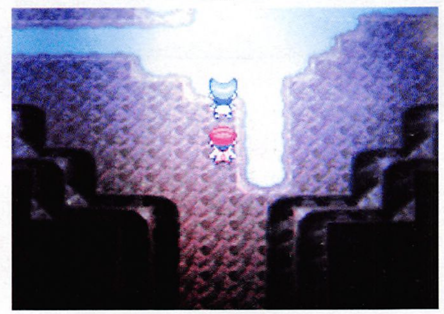
返回游戏初到达的**コトブキシティ**市，带上学会秘籍03冲浪的怪兽，向左边的218号水路进发！穿过城市通道来到218号水路，在港口处下水后一路冲浪到对岸。从左侧的尽头处进入**ミオシティ**市，这里除了道馆外还有图书馆和船埠，也是相当漂亮的城市；正当金想要过桥去挑战本市的道馆时，银再次出现进行挑战！他的确变强了不少，小心应对，战胜他后就可以去挑战船埠附近的道馆了！造船的主要材料是钢，自然道馆中的训练师使用的怪兽也是钢系为主的了。这个道馆中的升降台就是解谜机关，需要通过踩上升

降台进行平面、上下移动才能到达最后的馆主处!打败第七道馆的BOSS后获得钢铁徽章!



从道馆出来又见到刚才已经败北的银，他急匆匆地让金赶快到城市图书馆来一趟，进入城市左上方的图书馆3F，看到博士、女孩和劲敌都已经等候在这里了，博士告诉三人，在新奥地区有3片水域与怪兽的进化有很大的联系，三个要一起去解开这个谜题！分配给金的任务是前往**リッシこのほとり**湖畔。正在这时发生了巨大的地动!从图书馆出来到门口，博士说刚才的地动是自然界发生了巨大的异变，正在这时又有船工跑来说**リッシこのほとり**湖发生糟糕的状况！事不宜迟，赶快前往**リッシこのほとり**湖！

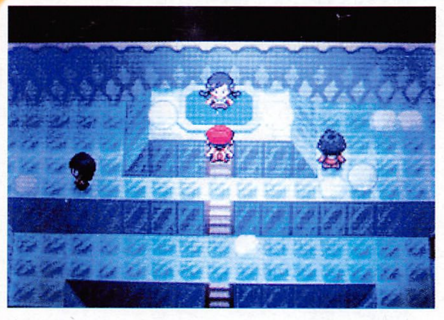
来到**リッシこのほとり**湖畔，从蓝色房子上方森林的一个入口处进入湖畔，眼前的景象真是恐怖，湖水已经干涸，地面上到处是乱跳的鲤鱼王，果然又是银河团在搞鬼！从下面的洞穴进入地下水洞穴，看到一个可疑的家伙正在这里，上前跟他对话得知，原来又是银河团的干事之一！打败他后终于知道了事情的真相：银河团为了得到沉睡在三大水域的神秘力量正在向三个湖泊进发，为的是唤醒远古的神兽……



解决了**リッシこのほとり**湖的事件了，不要耽误，继续向另外一个湖**エイチこのほとり**湖畔出发！位于地图最北方的这个湖有很长的道路要走。从发现神秘壁画的**カンナギタウン**镇出发向左进入**テンガンざん**山洞，利用秘籍04怪力进入地下2F，这里的迷雾需要使用秘籍05来清除；从洞穴出来，到达寒冷的216号道路，这里飞舞着漫天的雪花，首先要注意地面的积雪会让金陷下去，需要快速按方向键才能跳起来；在途中会有一个小屋可以提供住宿，钻进床上的被子中，面朝下按A即可休息，体力全回复；沿着216号道路前进，进入更大风雪的217号道路，尽管这里的路面很不容易看清，但在左侧的一间房屋外侧的后面可以获得秘籍训练机08**ロッククライム**(攀岩)，这个是务必要从风雪满天中找到并带上的！在217号道路上方的树林处看到一个入口，从这里进入便来到了**エイチこのほとり**湖畔，看到银已经在这里了，不过似乎没有发生什么事情的样子……从湖畔出来继续向右来到冰雪城市**キンサキシティ**市，整理一下就去进行道馆挑战赛吧！这样城市的道馆当然是以冰雪为主题的，道馆里的冰面在前面没有障碍或特殊地面前会一直向前滑行;而道馆内的雪球需要在离其一定距离的地方滑冲下来就可以将其撞破,只有想办法把馆内中央的全部雪球都弄碎才能见到BOSS。当然,这里的训练员使用的怪兽也以冰系怪兽为主。打败馆主后获得冰雪徽章!

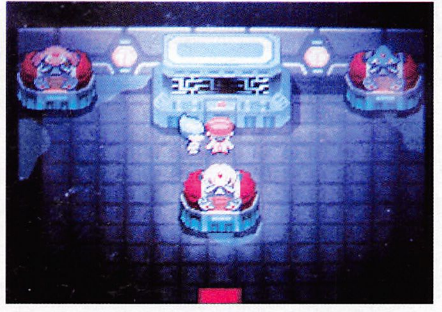


做完了道馆挑战，也该离开这个冰天雪地的世界了，三个湖的事件已经解决了两个，接下来就该回到自己家附近的**シンジこのほとり**湖去查看情况了。刚到这里就看到被银河团绑架的博士和女主角！赶快救人！一路杀过银河团堵截，来到被劫持的女孩的身边，接下来的对手还是那个红头发的干事，不过这次她变强了很多。获胜后他们便消失了；出于担心，赶快再次前往冰雪天地的**エイチこのほとり**湖！再次来到217号道路进入湖畔，果然银被紫发女干事缠住了，看到金出现，他们再一次消失了……银出于害怕也赶紧



离开了这里……

终于到了和银河团决胜负的时刻了。飞往**トバリシティ**市，在右边的大厦门口雷达前看到一个正在自言自语的团员，上前跟他说句话，没想到他竟然惊慌地逃跑了，而他丢在地上的正是仓库的钥匙！拿到钥匙后先到大厦左边的仓库中，调查银河团员身边的铁门就可以打开进入地下了,进入地下仓库，顺楼梯来到另一栋建筑里，利用瞬间转移装置来不断在房间里进行移动，通过不断传送可以拣到不少道具，而在拣到技能36的附近还能够得到“银河团的钥匙”。取得钥匙以后从仓库出来再次来到右边银河团大厦，在黄色G字门前调查开门，一路杀到最深处，终于见到了银河团BOSS——不过谁都没想到竟然会是那个蓝头发的男人!战胜BOSS后他把大师球交给了金。之后便走了，来到房间右侧，通过唯一的传送装置来到银河团的地下研究所，在最深处又一次看到了三干事之一的家伙，他操纵着巨大的机器控制着三个奇怪的怪兽，为了让他说出真话只好战了!战胜后他终于放弃了机器，让金站在机器中间前调查就可以关闭了。而就在金把机器关上时，三只神秘的怪兽也一起消失了，他们又回到了属于各自的地方，但是银河团的计划还没有结束，在殿元山中还隐藏着他们最终的秘密。



从207号道路的下方右侧进入**テンガンざん**洞穴，别忘了带上学会各种秘籍的怪兽，这里能够取得不少好东西，而在洞穴深处果然又见到了银河团成员！从洞穴中出来，还是漫天飞雪的地带，这里需要通过反复地攀岩和进出洞穴才能前进（有一个被银河团成员堵住的洞口暂时无法通过，到别处寻找道路），最终来到了殿元山顶的神殿遗址。而当金进入遗址时，看到银河团BOSS和另外两位女干事已经在这里了，正在这时，伴随着从天而降的黑色光圈，神兽现身！（——钻石版和珍珠版分别出现各自的神兽）散发着黑色气息的神兽使世界变得异常了！正当银河团二干事要向金扑来时，银也匆匆赶到了，和他一起先放倒银河团二干事，不过眼前的景象的确让银有些害怕，胆小的他又跑掉了……这时，从实验室消失的三只圣兽出现了，它们的力量使神兽恢复了正常，而它们也再度消失了……这时金要面对的就是强大的银河团BOSS了，他使用的怪兽非常强劲，一定要小心应付。随着BOSS的败北银河团的计划彻底泡汤了，三人消失了……但是神兽怎么办？博士和女孩赶到了，原来刚才逃走的银去找了博士和女孩，诉说了事态的严重。而现在看来唯一能让这一切重新平静下来，唯一的办法就是与钻石兽战斗了。上吧！为了世界的和平，打败神兽！不过神兽只此一只哦，还是收服下来比较好吧。战斗完毕后，终于一切又恢复了正常，女孩高兴地拉起金继续去冒险了。



神兽倒下了，故事也进入了最后的阶段。回到**リッシこのほとり**湖畔，向右边的最后的道路出发吧！穿过222号道路进入最后的城市**ナギサシティ**市，这个城市虽然有道馆，但似乎馆主也并不在，需要先到天桥上面右下方的房子2F与中间的男子对话后他才会回去——这位就是最后第八道馆的馆主哦！接下来就可以进行道馆挑战了。第八电气道馆的机关是旋转齿轮，只要踩动带有颜色的齿轮中心其就会发生旋转，同时跟它接触的其他齿轮也会旋转，通过不断地转动来产生新的

通路，直到见到道馆首领！当然这里的训练师主要使用的是电气系怪兽，打败了BOSS后获得最后的一枚电气徽章！

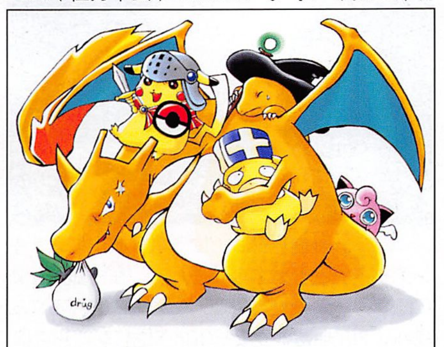


全新奥地区的8枚徽章终于全部收集完毕了，走出电气道馆以后先到城市左上方的海边沙滩上同很像金银版首领的女孩对话获得秘籍训练机07**たきのぼり**逆流，这样全部的道路都开启了，而金的下一目标——同样也是一周目最终目标就是挑战四大天王及冠军的精灵联盟！从**ナギサシティ**向上通过223水路，使用秘籍07登上尽头处的瀑布就可以进入最终试炼的天王洞穴了，这里面的路比较复杂，所以要多注意前进方向——临近出口处的一个洞穴暂时被人堵着无法进入。出洞后便来到了最终决战的地点精灵联盟！进入大厅后，除了回复中心和商店柜台外，如果第一次靠近中间的那个人时劲敌会突然出现进行挑战，这是一周目中他的最后的挑战了，他的怪兽比较厉害，要小心应对，不过相比于后面的四天王也算不上什么了……向中间看门的人出示自己的8枚道馆徽章，她就会自动让开，进入最后的挑战！

附：四天王使用怪兽资料：

●虫天王

LV53**ドクケイル**（毒蛾）+LV53**アグハント**(花蝶)+LV57**ドラピオン**（毒蝎）+LV54**ヘラクロス**（怪力甲虫）+LV54**ビ－クイン**（女王蜂）



●地天王

LV55**ヌオ－**（沼王）+LV55**ナマズン**（地震鲇鱼）+LV56**ウンツキ－**（胡说树）+LV59**カバルドン**（砂河马）+LV56**ゴロ－ニャ**（隆隆岩）

●火天王

LV58**ギャロップ**（烈炎马）+LV57**ミミロップ**（兔女郎）+LV61**ゴウカザル**（火猴）+LV58**フワライド**（气球怪）+LV57**ハガネ－ル**（大钢蛇）

●超能天王

LV59**バリヤ－ド**（吸盘魔偶）+LV63**ド－タクン**（钢人）+LV59**キリンリキ**（麒麟奇）+LV60**チャ－レム**（愈加王）+LV60**フ－ディン**（胡地）

●冠军

LV61**ミカルグ**（鬼盆栽）+LV63**ルカリオ**(鲁卡里奥）+LV60**トリトドン**（水蜗牛）+LV63**ミロカロス**（美女蛇）+VL60**ロザレイド**（超人蔷薇）+LV66**ガブリアス**（地龙）



终于打败了强大的冠军，乘坐升降台来到认证间，这时七釜户博士也赶到了，带着金来到里屋，激动人心的时刻到了，把精灵球放上冠军认证台，金终于成为了一流的口袋训练师，一周目通关达成！

二周目神兽捕获剧情

一周目通关以后会自动回到自己的部屋，下楼与老妈对话得知博士有请，而且劲敌曾经来自己家拜访，**キンサキシティ**市的港口已开，可以前往**ファイトエリア**。

首先去找博士，来到**マサゴタウン**镇同研究所门前的异性主角对话后获知可以在**カンナギタウン**镇获得另外一只神兽的资料——只要前往**カンナギタウン**镇到上方中间的房屋中同阿婆对话就可以获得另一版本的神兽的图鉴了。如果已经将新奥图鉴的全150只怪兽图鉴登录完毕——登

录的要求仅仅是见过就可以，而不一定已经捕获，则可以前往**マサゴタウン**镇的博士研究所与博士对话，同时前作中的大木博士将会赶到，帮助主角把新奥图鉴升级为全国图鉴，同时通知主角221号道路的**パール**公园（与GBA版联动设施）已经开启，以后就可以开始神兽及旧版怪兽的捕获了！值得注意的是，图鉴升级为全国图鉴是很多二周目剧情开启的必要条件，因此还是建议各位先收集图鉴，然后再发展剧情。如果在一周目尽可能多地与游戏中的NPC对战，那么图鉴应该差不多可以完成了。

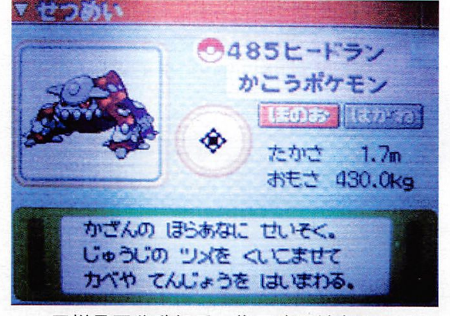
接下来飞往冰雪城市的**キンサキシティ**市，与城市下方港口处的船员对话后到达**ファイトエリア**战斗区域，在港口处见到劲敌，同时接受红发女孩委托，接下来先去右边的建筑物里拿点数卡片，这是以后用来记录从战斗塔获得的BP值的；向上走是战斗塔，在这里又遭遇战斗塔首领和劲敌，不过并不进行战斗。战斗塔里可进行对战挑战，达成20连胜后将会与刚刚见过的战斗塔首领进行对战。



如果此时图鉴已经完成升级，则可以从战斗塔右下方进入230水路，向右路过229号水路到达**リンートエリア**生存区域，继续向上通过229道路进入228道路，漫天风沙是这个道路的最大特点，同时这里也是锻炼单车拐弯技术的最好地方；228道路中间有间房屋里的老人会教给游戏三主角对应系别的最强攻击技能——硬化植物、爆裂燃烧和高压喷射；穿过228号道路上方通道，进入226号道路，先向上走进入227号道路，在此处可看到水系馆主和劲敌，继续上山会见到刚才港口处的红发女孩；继续向上，进入左上侧**ハードマウンテン**洞穴，与劲敌对话后进入内洞，与女孩组队，带她进入上方洞口后发生剧情，她将坚硬山脉的石头拿走，突然发生地震后离开。接下来返回226号道路右下方的玄关处，向左方使用冲浪进入226水道，穿越后到达**サバイバルエリア**遗迹区域，在此处精灵中心左边的民居中找到红发女孩，跟她对话后她会离开，若此时再返回**ハードマウンテン**洞穴，就会遇到等级70的NO.485**ヒードラン**火钢兽，属性火+钢。而从遗迹区域向下走则会返回到战斗区域，与出口旁边的大叔对话可以获得高级钓竿。



图鉴升级完毕后，回到挑战四天王前的洞穴，洞穴右侧原先堵路的人已经不在了，进入该洞穴内，可以与女孩组队前进，到达右上方的洞口后她向主角道谢后离开，出洞后可以在洞外找到一块比较光滑但无用的石头。完成这一任务后，214号道路右侧森林将出现一条新道路，最深处的湖泊上方有一个洞穴，进入后里面是巨大的岩石迷宫，解开这里的谜题后可见到LV70的No.487鬼龙**ギラティナ**，属性鬼+龙。



同样是图鉴升级后，位于冰雪城市**キンサキシティ**市的冰雪之塔可以进入了，在内部最深处沉睡着另一只神兽，但是天生和平的它并不喜欢战斗，为了叫醒他需要与GBA版进行联动获得钢

冰岩三圣柱，带着三圣柱来见他就会发生战斗了，LV70的圣柱王**レジギガス**，属性普通。



除了固定地点出现的神兽外，本作中还有两只会逃跑的神兽：

在一周目完成了神兽剧情后，三只圣菇将出现在三个湖的湖心洞穴里：**シンジこのほとり**湖、**エイチこのほとり**湖和**リッシこのほとり**湖,只要去对应地点就可以见到他们三个，所不同的是，蓝、黄两个可以直接捕获，而红色的则会在你见到它登录过他的图鉴之后马上逃走，同前作的水君等怪兽一样随机出现在地图的任意地点，而在地图上不会显示出来它的分布地点，只能通过口袋手表的地图追踪功能去追踪它。三只均为LV50，超能系。

升级了图鉴之后，限定时间夜及深夜（游戏时间，即DS主机时间）到**ミオシティ**市的港口处先进入旁边的民居得到小女孩生病的情报，然后与船员对话即可前往**まんげつじま**岛，在岛的深处见到梦兽，与之对话后消失，此后将随机出现在地图的任意地点，拣起它遗落下的**みかつきのはね**交给船员即可完成委托。期待着在地图上遇到梦兽**クレセリア**的那一刻，LV50，超能系。

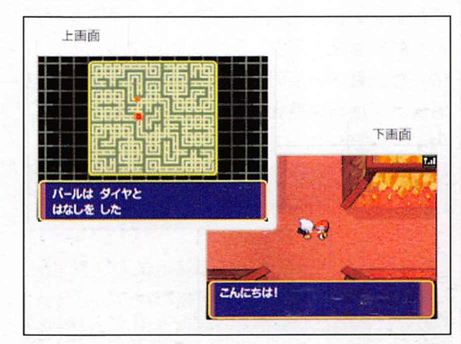


此外，作为时间限定的怪兽，还有NO.479的小电鬼**ロトム**，需要在升级图鉴之后在夜及深夜时间段前往**ハクタイのもり**，同正在这里张望的第二道馆馆主对话后砍断小树进入里面的鬼屋，在2F左侧第二个房间中调查发出绿光的电视即可遇敌，等级15，电+鬼属性。

新游戏系统研究

●地下系统

当游戏剧情发展到第二道馆的白岱市时，某民居中的地下老人将给予主角“**たんけんセット**（挖掘套装）”，获得后可以在道具的重要物品栏中查看到，接下来就可以使用这个道具，在房屋外的任意地点使用该道具就可以进入地下世界了，在进入地下世界前是会要求自动保存进度的。而地下世界是一个巨大的迷宫，从上屏可以看到迷宫全貌，无论在地下跑多远，返回地面时都会回到进入地下时的位置处。所以就不用担心迷路了。

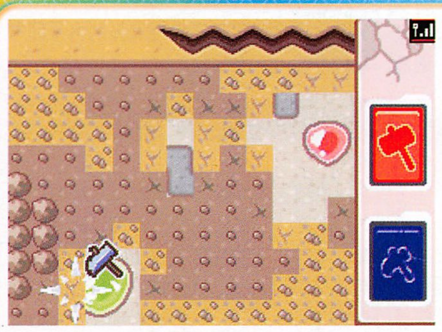


●地下世界菜单

トラップ（陷阱）：陷阱类道具及钻头；
タマ（玉）：可换道具的玉；うめる（埋）/すてる（扔）；
グッズ（家具）：秘密基地中使用；
たから（宝物）：挖掘获得道具；バッグに　しまう（放入地上背包）/すてる（扔）；
主角名称：地下世界冒险记录；
ちじょうへ（地面）：返回地面；
とじる（关闭）

在地下点击屏幕的任意处会出现一个圆形探测圈，该圈可以显示出附近是否有宝物隐藏，如果有宝物隐藏，则会在圈附近以亮点来表示，记住亮点的位置，面对该亮点按A进行调查就可以进行相应处理了，如果是地面陷阱，则直接获得，如果是墙壁上的亮点，则调查后进入挖掘界面。

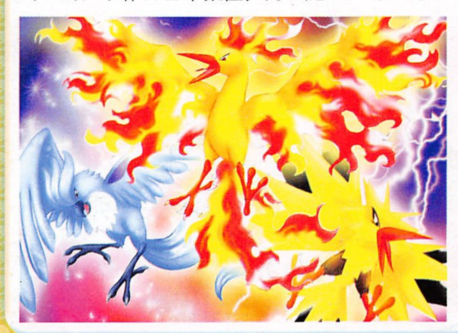
在进入挖掘界面时，首先要注意下屏的文字提示信息，其中包含的数字就是在说明这次挖掘能够获得的宝物个数；随后就可以用大锤和小锤



进行挖掘了——大锤子可以开掘较大范围的地面,但对挖掘耐久造成的影响也较大;小锤开掘范围较小，造成的耐久影响也较小;必须要完整地把宝物挖掘出来才能在挖掘结束后获得！如果在挖掘完整之前画面崩溃的话只能获得已完整的道具，未完整的就会消失了。屏幕上岩石层的坚硬程度是:石头>黑色地面>土面>宝物，其中在挖到最后一层时有时会碰到坚硬的岩石，这时候就不要再浪费力气了，赶快换个地方再敲，为了挖掘到宝物一定要挖到底！

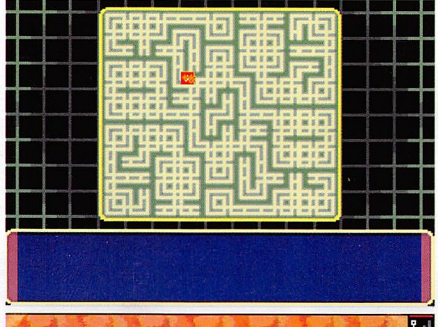
物品种类	物品作用
タマ	不同颜色的玉，根据大小有不同数值，可兑换道具
化石	返回地面后可再进行怪兽复活
碎片	不同颜色碎片可换取对应的进化石
石头	各种进化石、特殊携带功能的石头
其他	复活药等其他物品道具

其中，各种颜色的玉是挖掘过程中最容易获得的，只可惜不能带回到地面上去卖钱，只能在地下与各处出现的地下商人换道具，有点像货币功能。不过一般商人那里的道具需要的宝石品质都比较高，这样就需要对挖掘出来的宝石进行增值了！刚挖出来的宝石的大小在1到24内分布，只要站在地面的同一位置，向地面反复埋同一颜色的玉就可以使玉获得增值了——第一个埋下去的玉的大小作为基本数值，而后随埋入的玉的大小不同，对基础玉的大小进行固定增值，比如如果是1-4级的玉就增值为1、5-9级的玉增值为2等等，以此类推下去。当完成累加后只要重新调查埋玉的地面就可以把已经完成增值的玉重新拣起来了。



玉增值之后就可以去找地下商人换取道具了——地下商人是在地下固定地点出现的大叔一样的人物，和他对话他会告诉你可以进行兑换的道具种类以及需要的玉的颜色以及大小，而在他这里兑换到的道具主要是各种陷阱、石头以及开辟自己秘密基地所需要的钻头“**あなほりドリル**”，不过越好的道具对应的玉的数值也越高，因此还需要多多给自己的玉进行增值哦！商人出现的地点是固定的，每次进入地下世界都在相同的地方,因此不用担心不能再次找到他的问题。

个人的秘密基地也算是口袋系列中的经典了，玩家可以在一定的空间内自由布置场景，通过自己的部屋表现出个人的性格。而在《钻石・珍珠》中，个人的秘密基地是建造在地下的，这里有足够巨大的空间让玩家去自由地选择建造基地的位置。在本作中，想要开辟秘密基地就要先获得秘密基地开辟专用道具——“**あなほりドリル**”（挖掘钻头）。这个工具可以从地下商人那里用玉兑换到，获得后打开地下菜单，在第一项“**トラップ**”中查找就可以找到这个道具了,只要冲着地下世界的随便一个墙壁，选择使

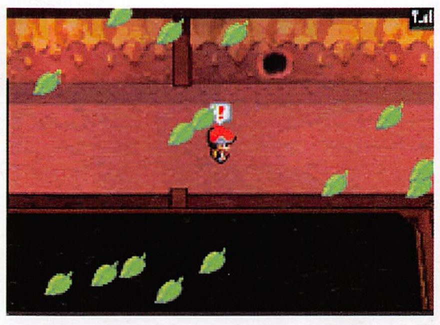






用钻头，就可以瞬间在墙上挖掘出一个洞口，从这里进入后就来到只属于自己的秘密基地了！不过要注意的是这个钻头只能使用一次，使用后会消失；而且开辟出来的房间中一般会有比较多的大岩石，选择一个比较合适的地方进行开辟也是十分重要的哦！进入秘密基地时，可以选择秘密入口从外侧可以看到或者隐藏秘密基地入口。进入秘密基地后，可以从书桌上的电脑中查看到已经获得家具，用这些家具来装点这里吧！最后要提醒各位的是，如果在其他地方开启新的秘密基地的话，原先的秘密基地会消失，而布置好的家具将重新回到电脑。

想要升级自己的秘密基地以获得更多摆放家具的空间吗？那就需要同其他玩家来进行别开生面的盗旗模式了！利用NDS的WIFI功能，可以让众多玩家一起进行地下世界的游戏，不仅可以一起挖宝，去抢夺其他人员的基地旗帜来升级自己的秘密基地更是值得玩乐的要素之一！首先当然要去寻找别人的基地入口，这样的方法就很多了，隐藏在某处或尾随其他玩家来寻找入口等等；在发现了入口后，趁着对方离开基地的时候进入对方的基地！在秘密基地的电脑旁边找到对方的旗帜，拿下来，这时对方会开始警惕起来，而我们要做的事就是尽快地返回到自己的秘密基地就算盗旗成功了。短短的几个步骤就可以让秘密基地升级，感觉十分容易吧？其实远远不只这样，玩家在逃跑的过程中不仅要避开追来的对方玩家，更要小心不止在地面上的陷阱！不同的陷阱会对人物的移动造成严重的阻碍，必须要先去除掉这些障碍才能继续逃跑！简单地说陷阱分成方向类和效果类——方向类一般都会在名称后面多出一个箭头标志，一旦踩上去就会向箭头的方向飞去；而效果类往往会出现某种屏幕特效来暂时困住玩家的行动，一般这样的陷阱可以通过在触摸屏上点击或向麦克风吹气来去除，很独特的功能呢！至于设置及回收陷阱也十分简单——打开菜单，选择最上面的陷阱道具，选择任意陷阱类道具并埋在地下就可以了，不过陷阱只要踩上去是不管是谁都会发动的，千万小心不要把自己黑到……回收陷阱时只要面对陷阱调查即可。在盗旗模式下获胜的玩家将可以获得自己秘密基地的升级，而且在电脑上会记录下来盗旗模式下成功的次数记录。



选美系统

选美大赛在《钻石・珍珠》中不仅作为特殊单一的系统保留了下来，而且还加入了其他的要素而进化为「**スーパーコンテスト**（口袋妖怪超级选美大赛）」!依然保留了**かっこよさ**（帅气）、**うつくしさ**（美丽）、**かしこさ**（聪明）、**かわいさ**（可爱）、**たくましさ**（强壮）这五种选美项目分类，在前作的观众印象评分和技能演示评分之间加入了新的舞蹈评审步骤，使选美过程中的小游戏更加让玩家感受到新鲜的感觉。

在游戏当中，唯一拥有选美大赛会场的城市便是**ヨスガシティ**市。当游戏剧情发展到主角第一次到达这里的时候，与马路中间的大叔对话后会被带到位于城市上方的一个奇特的圆形建筑外面，这里就是超级选美大赛的赛场。发生过与堵在门口的鬼系馆主对话以及进入里面同老妈及异性主角的参赛剧情后，就可以自己也加入选美比赛的行列！与柜台里的服务员对话可以选择要参加的选美比赛的级别以及分类，选择完毕后在正式进入会场前主角还会进行换装哦——男性主角



穿上黑色礼服，女性主角穿上豪华的洋装，带着自己的怪兽一起开始我们的选美大赛的三步评审流程！

在第一阶段的“**ビジュアル**”视觉评审中，要求玩家在限定时间内使用在游戏冒险中得到的装饰物，根据选美的主题来打扮自己的怪兽并设计怪兽的出场场景，玩家需要从左侧的道具箱中选择需要的道具，通过触摸屏的点击移动防止到右侧来打扮自己的怪兽，而装扮出来的怪兽的模样一定要符合本次选美比赛的主题及分类！在限定时间到达后，四只怪兽将会逐一出场亮相，观众也会根据打扮的效果来显示出心型的好感度；第一轮的分数就是由怪兽对应主题的基本能力分数点与观众的好评度共同产生的；





ムービーを見る

在第二阶段的“**ダンス**”舞蹈评审中，四只怪兽会由训练师控制轮流表演舞蹈动作，其中一只在前面领舞，其他的三只作为伴舞——当自己是伴舞怪兽时，就需要记住领舞怪兽的动作及时间点，在自己跳的时候按照对方的动作来点击下屏上的按钮来进行表演；而如果自己是领舞怪兽就要来点阴招了，必须想办法跳出不易被对方模仿出来的舞蹈才能够有效地牵制住自己的选美对手！四轮舞蹈结束后总分数自然就是四次舞蹈表演的精彩程度得分了；



在最后一个阶段的“**えんぎ**”演技评审中和前作的差别并不是很大，还是轮流让怪兽表演华丽的战斗技能来博取评审团的好评，区别在于评审由以前的一位变成了三位！不同的评审会有不同的品位，即使是相同的技能表演给不同的评委看也会造成不同的效果，如果评审员喜欢你的技能，那么就会对你的技能进行额外的加分，同时还会影响到场内观众的热情程度；每轮比赛之后，评委都会对自己喜欢的技能做出进一步评审加分，所以这个步骤就看能否成功猜测评审的口味来进行相对应的技能表演了。当最后一轮技能演示结束后，演技评审的总得分就由这几轮的表演得分来决定了。

经过了上面的三步之后就是最后的结果发布了！当参加比赛的四人再次站上舞台，四只怪兽的得分条也会同时出现！三个比赛阶段的分数会



逐一在得分条中进行累加，最后分数最高、分数条最长的就是这次选美大赛的冠军！选美系统同样是游戏中重要的系统之一，为了达成游戏的完美结局，一定也要获得超级选美大赛的全部缎带！

另外，或许有不少人会关心本作中如何提升怪兽的选美能力——是否也有和前作中由各种果实做出来的糖果相类似的物品？答案是肯定的！《珍珠钻石》中提升怪兽的选美能力用的是一种“薄饼”，同样是用在冒险中获得的各种果实做成的，而制作地点就在**ヨスガシティ**市里离超级选美大赛会场不远的一间民居里，只要与旋转烘烤机前的大妈对话就可以进行薄饼的烘烤制作了——不过在开始烘烤前，需要先到右边的一间房屋中，同一位老人对话获得装薄饼用的**ポフィンケ-ス**（料理盒）。与大妈对话后可以选择单机制作或联机制作，接下来选择要使用的果实就可以开始搅拌了——顺便说一句，什么样的果实提升怪兽的对应的什么选美能力是可以在道具栏的果实的属性中查看的。开始搅拌时，按照下屏的方向提示在下屏上划圈旋转，注意不要太快或太慢，太快会让面浆飞散，太慢会让薄饼烤糊，这样都会降低最后做出来的面包的品质等级。持续旋转到完全烤熟时就可以获得香喷喷的薄饼了！赶快喂给怪兽提升他们的选美能力吧！



变化的技能系统

说起《钻石・珍珠》的战斗系统，除了全面进化成双屏的触摸战斗指令操作以外（也可以同前作一样使用按键控制），最大的变化就是技能的物理/特殊攻击的属性分类的变化了。

众所周知，在口袋系列的游戏中，技能的属性和怪兽的属性一样有17种:普通（**ノ—マル**），格斗（**かくとう**），飞行（**ひこう**），毒（**どく**），地面（**じめん**），岩石（**いわ**），虫（**むし**），鬼（**ゴ—スト**），钢（**はがね**），火（**ほのお**），水（**みず**），草（**くさ**），电（**でんき**），超能（**エスパ—**），冰（**こおり**），龙(**ドラゴン**），恶（**あく**）。在前作中，前9种属性的技能被规定为“物理攻击类技能”，其使用威力由使用怪兽的物理攻击力决定；而后8种属性的技能被规定为“特殊攻击类技能”，其使用威力由使用怪兽的特殊攻击力决定——也就是说，技能的物理/特殊攻击分类是直接由技能的属性来决定的。然而，在《钻石・珍珠》中这个设定被打破了！物理/特殊/变化分类成为了技能的单独的特性，而不再与技能的属性有关！简单地说,相同属性（比如火系）的技能，既可能是物理攻击，也可能是特殊攻击，而与属性无关，属性仅仅用于决定使用的技能对对方怪兽的克制程度。技能分类的三种分类：

ぶつり（物理类技能）：给对方造成伤害并且接触对方的攻击技能，其攻击威力由使用怪兽的物理攻击力决定；

とくしゅ（特殊类技能）：给对手造成伤害并且不接触对手的攻击招式，其攻击威力由使用怪兽的特殊攻击力决定；

へんか（变化）：不对对手造成直接攻击伤害的技能或不能确定分类的技能。

通信及WIFI系统

通信系统一直以来都是口袋系列游戏不可缺少的互动系统，玩家通过通信相互交流，共同享受游戏的乐趣，而这次通过NDS的无线通信功能以及任天堂无线网络技术WIFI的强力支持，使《钻石・珍珠》的通信系统再次获得巨大的突破！

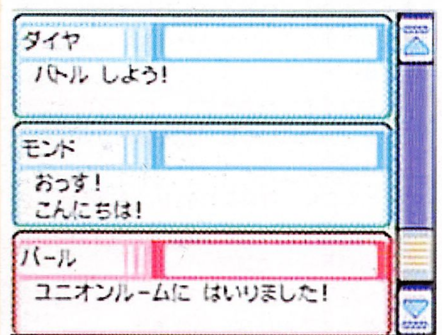
●无线通信大厅

由于NDS主机内置了强大的无线信号通信功能，这次的无线通信大厅全面代替了原先的双机连线的通信模式，玩家只要进入任意口袋中心的

二层，与中间柜台里的服务员对话就可以保存游戏进度并进入无线通信大厅了，只要附近有其他玩家也在进行无线通信大厅功能，就会在游戏中看到该玩家的人物造型，与之对话如果对方接受就可以有如下选项进行选择：

あいさつ：显示双方训练师卡片信息；
おえかき：多人涂鸦；
たいせん：对战，出场怪兽等级必须高于30级；
こうかん：交换、查看怪兽状态或"**こうかんにだす**"来确认进行交换；完成交换后点击右下方的"**やます**"即可退出；
レコード：记录朋友的信息，最多可记录5人。





此外，还可以在上方的信息发布板上发布自己需要的怪兽的信息等待其他人的交换；在大厅内打开菜单选择第一项**チャット**可以向全大厅的人发送信息。

●无线通信对战

在精灵中心2F右侧便是这次的对战联机处了，与柜台中的服务员对话即可选择对战的种类进行联机对战：

シングルバトル——单人1V1对战；
ダブルバトル——单人2V2对战；
ミッグスバトル——单人混合对战；
マルチバトル——四人2V2对战。



●游戏中的WIFI设施

WIFI是任天堂利用短距离无线通信技术使NDS连接到互联网，从而实现玩家通过网络连接来进行游戏互动的新举措。这一设备大大减少了地域的限制，使得全世界的玩家都可以通过互联网来进行游戏的互动！

地下WIFI俱乐部，位于口袋中心地下一层的新增设施，第一次到达这里时与右边的服务员对话能够获得WIFI通信所必需的道具「**ともだちてちょう**(朋友手帐)」，用于记录WIFI通信的人员对象，接下来可以获得一串用于识别身份的12位ID代码，这就是自己的朋友代码了(FriendCode，简称FC)，这是在WIFI上的唯一身份识别方式，





一定要记住！把对方的朋友代码输入朋友手帐后就可以开始进行通信了——当然前提是WIFI的无线通信设置已经提前设置完毕。无论是怪兽交换还是通信对战都可以简单地进行了！

グローバルトレードステーション，GlobalTradStaion（简称为GTS），全球贸易中心，是游戏中另外的一个WIFI增强设施，位于**コトブキシティ**市，需要游戏进行到第一道馆挑战完毕才能开启使用，在这里训练师可以自由发布或寻找怪兽，如果满足双方的条件的话就可以进行交换，类似于自由贸易市场，也是非常方便的人性化建筑设施之一。此外值得一提的是在GTS建筑中醒目的地球仪，这上面本来是记录日本本土玩家的WIFI地点信息的，但事实上WIFI对应的是全世界的玩家，因此这个地球仪并没有太大的用途……



对战塔，通关后出现在战斗地带的战斗实力检验场所,这里就是WIFI通信对战的最好场所了！如果说地下WIFI俱乐部只是和固定的朋友较量，那么在这里就是要挑战来自全世界的玩家了。进入WIFI房间后，一个战斗房间最多容纳七人，只有把七人全部打败自己的战斗等级才会提升，而且有机会成为这个战斗房间的首领！如果对自己的实力有自信的话不妨到这里来检验一下吧！

GBA互动系统

口袋系列的作品最大的特点是为了完成收集必须与其他版本的游戏进行通信交换，所以在《钻石·珍珠》发售之前便有许多玩家询问前作中的怪兽能否传输到新作中——毕竟时至珍珠钻石，将近500只怪兽的庞大图鉴系统要全部收集谈何容易！前作中的386怪兽也不会全部出现，因此本作是可以与GBA版本的游戏（红宝石、蓝宝石、火红、叶绿及绿宝石）进行互动的！(GB/GBC版本的不能互动）

要进行GBA版本的游戏互动，必要条件之一是“**パール**公园”开启——游戏通关后（即完成四大天王及冠军挑战），如果新奥图鉴已经完成全部怪兽登录（只要求全见过不要求全捕获完成），前往**マサゴタウン**镇的研究所与博士对话，这时大木博士会前来将图鉴升级为全国图鉴，同时还会告诉主角，221号道路的**パール**公园已经开启；之后从**マサゴタウン**镇下方的水路去221号道路，道路的尽头处的设施就是**パール**公园了，与GBA版游戏的互动第一步完成了！

完成**パール**公园开启剧情后，保存游戏进度并关闭DS主机，将DS版游戏与GBA版卡带同时插入DS主机后，重新打开DS主机电源，选择DS版游戏《钻石·珍珠》进入。此时在DS游戏开始菜单画面中，多出第三项「○○○**から つれてくる**」，这里的○○○就是GBA版本游戏的名称了。选择该选项进入游戏。经过两次互动确认后进入GBA版本游戏中的怪兽电脑箱，通过点击怪兽可以标记要传输进入DS版游戏的怪兽——最多选择6只怪兽，选择完毕后会再次确认，确认后就返回到开始菜单，选择继续游戏就可以前往**パール**公园花2000块钱进入公园里进行怪兽捕获了！不过不要高兴太早，这六只怪兽在公园里的出现地点是未知的，需要玩家反复地寻找，唯一值得庆幸的是这里的怪兽球的命中率是必定捕获，所以只要在公园里寻找到那传输过来的六只怪兽就没有问题了！



※GBA版本游戏互动需知

1、每次传输6只怪兽，这6只没有全部捕获前不能再传；

2、24小时内同一ID的卡带只能传输一次；

3、GBA版中习得秘籍训练机、携带信件的怪兽不能传输；

4、怪兽为单向传输，即不能重新传回GBA版游戏，要慎重选择。

游戏的发售日就决定游戏的命运，和怪兽般的游戏很不幸运的选择在了同一天9月28日，购买量估计就只有几千份，但是同天发售的游戏居然也有那么多，果然是红花需要绿叶的陪衬啊。本作是由TAITO发行，负责制作的厂商是制作过露娜系列的小组JAPAN ART MEDIAO。小组的实力大家也应该从之前NDS版的露娜上看出来，已经没有以前那么风光了，逐渐的走向了没落的不归路。游戏的画面非常的一般，在GBA中都只能算是一款3流的游戏，只是利用了NDS的触摸的机能进行了一定的进化。游戏的流程也非常的短，两个小时就能将游戏通掉。总的来说游戏只能算是小品中的小品了。 文/NW旅团 chenhai

NDS	TAITO	2006.09.28
	RPG	1人/5040日元
回忆之光		256M



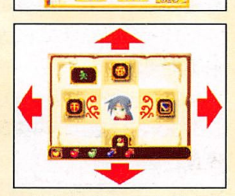
系统介绍

游戏中的战斗系统不算是创新了，采用的是之前的《深邃迷宫》的战斗系统，在屏幕上划代替武器的挥舞产生的效果，不过游戏在判定上存在一些问题，经常会打不到敌人。在遇敌方面比较人性化，地图上的敌人清晰可见，不过通道非常的狭窄，而且敌人的眼睛绝对是5.4的眼睛，并且都有穷追不舍的精神。当敌人发现主人公的时候就会死盯着不放，所以几乎是每个敌人都是必须打的。游戏中的设定也比较奇怪，在野外的战斗需要净化率，每次战斗后能获得一定的净化率，当其满了之后，守在BOSS门口的精灵就会自动消失，这时我们就可以去面对BOSS了。游戏也没有升级的概念，游戏中属性的提升完全是靠战斗中随机的增加，开始还好能增加些属性，但是越到后面你就会发现根本就很少增加了，这也算是游戏一大败笔吧，想学习沙加的战斗系统但是却学成一个四不像。

系统操作

1：主人公的能力值
2：净化槽
3：物品画面移动
4：左右手选择
5：魔法必杀技画面移动
6：保存记录

战斗中玩家靠十字键来切换当前的行动状态，如下图所示：



上方：魔法的使用
下方：道具的使用
左方：盾准备状态
右方：武器使用状态
L/R键：逃跑

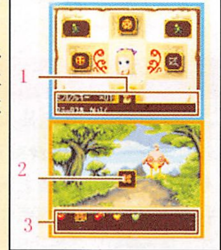
战斗中进行攻击时，只能攻击敌人的有效部位，一般头部都是。而且敌人都是有弱点的，一般的攻击只会出现HIT字样，当攻击到敌人的弱点的时候则会出现会心一击的画面。当然会心一击会使伤害值增大，除了单调的攻击敌人之外，玩家可以在以下战斗方式中选择一种攻击。值得注意的是游戏中的行动槽，无论是使用魔法还是普通攻击都会消耗一定的行动槽。当是盾准备状态的时候防御的是敌人的魔法攻击会使自己的MP增加一部分，而且行动槽的恢复也会相应的快一些。



1：行动槽　　2：需要攻击的敌人
3：我方主人公的HP　　4：我方主人公的MP
5：我方主人公目前的行动状态
6：我方主人公的身体状况(中毒为紫色,麻痹为黄色)

道具操作

当玩家进入道具使用状态的时候游戏会停住，这样便使游戏的难度降低许多，不过游戏的种类太少了，厂商还是太没有诚意了。



1：道具说明
2：点击使用道具
3：道具的切换

游戏人物介绍

游戏中可以使用不同的4个主角，每个主角都有自己的长处，使用的武器不同而且其中的魔法属性也是不同的，但是游戏的大概流程还是一样的。

游戏流程

本人选用的是第一主人公进行的游戏。游戏开始前会有一个游戏故事的背景介绍，可以双击屏幕跳过，主角和妹妹出现在家里，之后随着剧情的需要大家去了图书馆，在那里主角碰到一只冒冒失失的精灵。这只精灵将是以后主角战斗中的很大的帮手，在地图画面中，他可以帮助主人公捡起树上挂着的水果，而玩家在冒险中也只能靠战斗后敌人掉落和小精灵的拾取。除此之外他还可以帮助玩家调查敌人的具体属性，还可以帮忙查看战斗后所获得的净化率，这个是非常好使用的，这可以避免一些战斗而去选择最有价值的怪兽战斗。和馆长来到魔法书前，一道闪光出现，RPG中最常见的反面角色大魔王出现，他在这个宁静的村中施下了魔法，需要主角去净化他们。



走出图书馆后果然村子发生了地震，在村中的5口井中出现了黑色的幽灵。主角也没办法了只能硬着头皮上了。游戏中的5口井进入的顺序是随便大家选的，按照习惯我们就顺时针的进行净化吧。

第1口井就在图书馆的门口不远，用触摸屏调查他就可以了。来到井中我们看到的是一片春色，樱花盛开的景色很赏心悦目。BOSS位于最右边，大家一直都往右边走就行了，可能一开始战斗的时候大家还会有点不习惯，不过还好敌人不是很厉害，主要是当看到自己的行动槽快完的时候就使用盾让行动槽恢复一定之后再战斗。慢慢的打过去就是了，净化槽也差不多满了。BOSS是一个魔法师，还好这个魔法师物理攻击有效，单靠物理攻击就能轻松的解决他，只是注意下他的魔法，当他准备放魔法的时候一定要停止自己的攻击换上盾，不然会死得很惨的。

第2口井，大家虽然很快就能看到守门的精灵，就位于进去后的版面的最上方，但是现在还不是时候去那里，因为大家的净化率还没满，和他想碰的话会发生战斗，战斗非常的不顺利，就算你有坚强的毅力战胜了他,但是当你遇到里面的BOSS的时候就会很难打，因为净化率会使BOSS的属性下降。大家可以选择在里面都转转，里面有很多的果子和水晶可以拿，水晶是可以提高自己的属性的。需要注意的是里面有只会喷火的怪物,他的魔法攻击是很耗血的，最好在他要鼓肚子的时候使用盾可以避免一定无谓的伤害。BOSS是一个铁甲战士，只要攻击他的头部就可以了,他的连续砍很有杀伤力的，而且当他快死的时候就会疯狂的使用连续砍，大家只能在他抽出一些空当休息的时候攻击他。

第3口井，进去后大家来到一个很复古的城堡里，而且这里转起来也比较复杂，里面的怪物虽然不是很多，但是相对来说都比较的集中，所以几乎每一仗都要打。城堡里你会遇到许多的门，第一次往中间的门走，之后走左边再往右边走些就能遇到镇守这里的最终BOSS一个格斗士，BOSS的攻击比较单一，只是不好防守，大家要看准时间使用盾，不过因为游戏的难度不算太高的缘故，也没什么吃药的时候敌人是停止的，不会让人玩得手忙脚乱的。

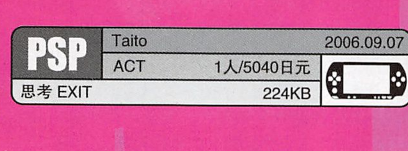
第4口井,这里是一片废墟,迷宫也比较单调只有一条路可以走，大家应该都不会迷路的，走的时候就顺便把路上的丰富的果实都摘下来，准备以后的时候食用。迷宫中那只带耳朵且会飞的怪物是不怕物理攻击的，魔法属性的攻击才会有作用，大家要是实在不行的话就只有逃跑了。在最后一层的时候我们能遇到一只僵尸他能让我们的净化率提高很多，大家要多多地利用啊。BOSS是变异的僵尸，打法和原来那只差不多，总之BOSS就是只废柴很轻松就能干掉。

第5口井,我们的主角来到了一个坟地里，既然是坟地当然里面有大量的幽灵系的敌人，然而最糟糕的是他们是最难对付的了，因为他们是不怕物理攻击的，只能靠魔法攻击才能对他们起作用的，但是魔法值用得也太快了，只能靠吸取敌人的魔法攻击来增加自己的MP，推荐大家使用自己的剑附带上附加属性的魔法，这样一来攻击就会有作用了。最后的BOSS是一个之前剑士的进化，招式很一般，以前要是战斗过的话都会很熟悉，除了攻击力提高和血增厚之外没有什么可怕的，大家应该都可以轻松的过去。

当你把所有的井都已经净化完全的时候你就可以再去图书馆面对我们的最终BOSS了,来到之前图书馆里的魔法书处，点击他就可以进入一个二次元空间，里面的敌人基本都是老面孔了，而且敌人都非常的弱，就只有一条路，顺着走就能遇到最终的BOSS，开始的场景还是很漂亮的，最终BOSS有两个形态，而且每个形态的皮都很厚，玩家在打的时候一定要注意给自己补充体力,而且他攻击的地方比较偏要及时地反应过来。最后BOSS也在我们的主角的奋力拼搏下结束了他的性命，我们那小村再次恢复了原有的安宁。









文/森罗万象 编/剑纹

相信拥有PSP的玩家都不会对“EXIT”这个名字感到陌生。作为2005年TAITO公司在PSP上打造的全新品牌，游戏凭借独树一帜的画面和系统，加上精心设计的上百个关卡，吸引了一批坚实的核心玩家，就连解谜类游戏的苦手也跃跃欲试。时隔一年，TAITO推出了“EXIT2”（即思考EXIT）。游戏在前作高素质的谜题及数量众多的关卡基础上，新增加了道具和机关，使得谜题种类更加多样，游戏可玩性也进一步加强。在大作云集的时候，尝试下这样一款独特的作品也不失为一种很好的调剂。究竟你的智慧能否帮助所有人顺利摆脱险境呢？拿起你的PSP一起来寻找通往出口（EXIT）的道路吧。

逃脱指南

救生操作

按键	操作
左/右	控制前进方向
上	下蹲中爬起/上楼梯/爬平台
下	下蹲/下楼梯
摇杆	进入NPC选择模式
方块	拾取道具/使用道具/与附近的NPC交换道具
三角	在NPC选取模式对其进行控制
圆圈	按住加方向键推动箱子/打开按扭/开门/确定/帮助NPC
叉	跳跃/取消/潜水
L	让已拯救到的遇难者全体待机或跟随
R	按住可快跑
START	暂停菜单
SELECT	查看全体地图

特殊操作

向前跳跃：配合方向键按叉键，最大能够跃过四个木箱的距离。（需按住上攀墙）

冲刺跳跃：跑动中按叉键，比普通跳跃跳的更远，但需要一定的冲刺距离才能起跳。最大能跃过六个木箱的距离。（需按住上攀墙）

下降：三个木箱之内高度的距离，能够直接跳下，超过这个高度的话走到边缘时会有警示，这时要按方向键下做出攀墙动作后再按下才能安全落地。超过五个木箱高度时无论如何都会受伤。

上攀：在墙边按上能直接攀上最大两个木箱高度的平台，原地跳起后按上可以抓住三个木箱高的平台边缘。

潜水：在水中按住叉键能够下潜，但要注意的是有30秒的时间限制。

下达指令：使用滑杆，移动光标到NPC身上后按三角键确定，再指定一个位置即可下达移动或拾取道具的命令，有道具的情况下点选道具就能下达使用的命令。选中NPC后再选中障碍物就能下达移动障碍的命令，遇到大箱子时可以几个人一起推。要注意的电脑AI不高，下指令时最好分多步。

卡门：对于一些有时间限制的门，有的时候往往由于NPC跑的太慢而不得不重新来过。其实可以让MR.ESC来“卡门”，只要站在门下面，这样门就不会关闭了……

救生道具

灭火器： 对准火焰使用可以灭火，能够将火焰级别降低两个等级。消费型道具。

绳梯： 挂在钩子上就可以在平台间上下移动，消费型道具。

绳子： 挂在钩子上就可以滑到下层平台，与绳梯不同的是，使用绳子不能从下方往上爬。消费型道具。

钥匙： 最基本的脱出道具，能打开上锁的门。消费型道具。

镐锤： 能够用来砸碎有裂纹的墙和冰壁。

钉鞋： 持有钉鞋的话可以保持自己在冰面上不打滑，否则将无法在冰面上推动障碍物。

手电筒： 增加视野。

激光剑： 颇具威力的攻击武器，能攻击两个木箱长度的距离。在游戏中比较少见。

遇难者能力一览

我们的MR.ESC虽然从事的是拯救他人性命的重要工作，但毕竟不是超人（如果弄伤NPC的话就有机会看到真的超人了……），任何的大意都可能造成任务的失败，在面对一个人无法解决的问题时和遇难者一起群策群力才能化险为夷。因此熟悉和了解遇难者的能力，并且如何合理的计算和运用就成了成功逃脱的最大关键。

MR.ESC： 游戏的主角，拥有相对来说最为平衡的能力。能推动一个木箱重量，最大攀爬三个木箱高的距离，最大下降五个木箱的高度，并且可以游泳和潜水。

遇难者： 普通的遇难者，这类人的力量比较小，体重也轻。能推动一个木箱重量的障碍，跃过或爬上两个木箱的距离。

孩子： 因为身高的关系，孩子可以进入大人不能进入的狭窄通道拾取道具，但同样因为身高问题，孩子只能跃过或爬上一个木箱的距离。按圆圈键可接应孩子，帮助其爬上或下降两个木箱高度。孩子的体重是最轻的，可以通过某些承重能力较差的红色地面。

胖子： 虽然拥有一个人就能推动四个木箱重量的怪力，但其他能力却相对较弱，只能跳跃和上爬一个木箱的距离。但在两个人的同时帮助下，也能够爬上两个木箱高的平台。由于体重的关系，胖子不能通过承重能力一般的黄色地板。

大力士： 拥有仅次于胖子的力量，可以推动两个木箱的重量，其他诸如攀爬及下降等能力都和MR.ESC相当，并且是唯一拥有沿着绳子往上攀爬能力的人。但可惜的是横向跳跃只能有一个木箱的距离，而最大的问题是其无论如何不愿意下蹲……

狗： 作为唯一一种非人类的同伴，狗有着和MR.ESC冲刺跳一样距离的横向跳跃能力，能够进入一些狭窄的通道，但只能下降和上爬一格高度。但由于不是人类的关系，狗虽然可以拾取道具却不能使用，同样的，狗也不能爬绳索和绳梯。此外，狗还是除MR.ESC外唯一可以下水的NPC。

伤者： 在事故中受伤的人，不具有任何行动能力，必须要靠人背着才能移动。背着伤者时不能跳跃也不能上下攀爬，除了上下楼梯外行动也会变得迟缓。因此看到伤者的话还是赶快逃吧……咳咳……我的意思是，还是让NPC来背吧。

外星人： 方块头的未知生物。在游戏中的出现次数并不多，不过能力却很特别。可以通过火焰，也可以在水中行动，并能够变成箱子给MR.ESC垫脚，但不能跳跃，上下移动的距离也只有一个木箱的距离。虽然没手，却同样能爬楼梯……

（游戏的一些基本操作和设定大致就是这些，如果仍觉得难以掌握要领而实际游戏难度又太高的话可以在标题画面中选择TUTORIAL，进行游戏基本要素的教学。）

逃脱全书

SITUATION-1　SUBWAY LABYRINTH

1-1

在跳过火焰之后，下到第二个坑道内拿灭火器。灭火之后先把箱子推下平台，再引导遇难者通过箱子爬上高处到达出口。等遇难者从出口离开后按圆圈键就能迎来第一个胜利。

1-2

先控制胖子把箱子推开，然后救出女士。从两个箱子的右侧合力把其推下平台，再回去帮助胖子通过两个坑道后过关。

1-3

命令孩子通过承重力弱的红色地板按开关，之后的路上要注意孩子一个人不能下两格高的平台。

1-4

与大力士合力把胖子拉到箱子的左侧，之后



命令大力士爬上绳索拿镐锤，砸开墙后过关。

1-5

救下狗和孩子后上电梯。让孩子过窄洞去拿木板，并踩住机关，之后让狗过水池拿钥匙。要注意孩子和狗不可同时在红色地板上，否则会损坏。

1-6

把上方的箱子推到坑洞右侧，这样就能救出胖子。之后把绳子挂在左侧，梯子挂在右侧，灭火之后与胖子合力推开箱子即可。

1-7

拿到灭火器后先往左救出女士，再到上方救出大力士。控制其分别将铁砖从平台左右两侧推下。

1-8

上楼拿了稿锤之后救出两个遇难者和一条狗。控制狗去捡钥匙，再把平台上的箱子往右推下，最后与大力士合作帮助胖子到达出口。

1-9

救出胖子后先让其待机，到上方搭好绳梯后让胖子上楼把铁砖往右侧推。在之后一处地方，当胖子踩坏黄色地板后，下去拾取绳梯并救出孩子。最后去出口前放下绳梯后过关。



1-10

先乘左边电梯下楼救人，之后在第一个钩子处使用绳梯，下去按下灭火开关后返回。在第二处钩子放下绳子，救出大力士后一路控制其到达出口附近，把铁砖推入水中后基本大功告成。

SITUATION-2 ICY PALACE

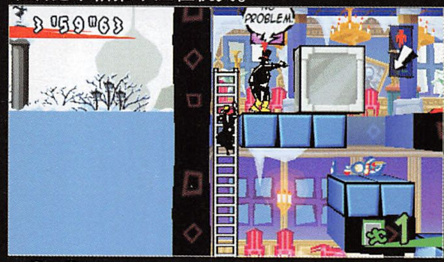
2-1

由于在冰面上不能通过跳跃来攀爬平台，因此要先取得钉鞋，然后把上方的木箱推下来垫脚。上楼救出孩子后控制其从冰墙下爬过，取得镐锤，与MR.ESC互换道具后破坏冰墙即可。



2-2

在救出胖子把钉鞋交给他（选中NPC后点击MR.ESC头上的道具标志），这样他就能把两楼的铁砖推开。然后拿回鞋子上楼，让其停在开关上。当MR.ESC到达木箱左侧时控制胖子上楼，最后把木箱推下压住机关。



2-3

先上楼救出普通遇难者，并让其踩住开关；从左侧下楼后救出孩子，同样踩住开关后命令其从右侧楼梯前往出口。当孩子到达底层后命令普通遇难者也从楼梯前往出口。而MR.ESC最后还需要做的，就是拿起镐锤破坏挡路的冰墙。

2-4

一开始就遇到伤者，不过暂时不能带走他，必须先上楼放下电梯铺路才行。救出胖子后把伤者交给她，然后去出口前为两人踩开关，再次放下电梯铺路后即可。

2-5

到左边先救出胖子和狗，并带领其上楼，之后MR.ESC踩住机关，并让狗跳到对面平台拿镐锤。拿了道具后回到胖子这边，砸开冰墙并推下木箱为其垫脚，出口前还需要再次为胖子搭个木箱的阶梯。

2-6

先放下伤者，上三楼救出胖子，并把得到的钉鞋给他，然后来到右侧，拾取另一双钉鞋后把木箱推下一楼，再命令胖子把铁砖推下来，直到压住开关。然后回去带上伤者一起过关。

2-7

拿了镐锤后救出大力士，并让其拾取钉鞋。控制他把铁砖推下一楼，之后记得先把铁砖往左推一次，然后再向右推到底，否则的话会正好卡在窄道里。由于大力士不愿下蹲，这里要让其从平台上方走，最终在出口前三人会合。



2-8

先把木箱推到开关上，再把冰块上方的木箱往左推，这样就能救到伤者。在把其背过电动门后先暂时放下，然后从右侧绕到第一个木箱的右侧，推到楼梯的后方即可，这样就能上楼把伤者带下来。之后和救到的普通遇难者一起把箱子推成如图样子就能把伤者带到出口。



2-9

上楼救出胖子后从左边跳下，回门前踩住开关，然后让胖子通过电子门并踩住另一个开关，这样MR.ESC也能通过了，记得把途中的木箱往右推下。坐电梯上楼救出普通遇难者，同时把箱子往左推，完成后可以先带普通遇难者到出口离开。接着把钉鞋交给胖子，让他把大铁砖推下，配合之前两个木箱正好形成下降的平台，最后搭电梯到出口。

2-10

先上到3楼，一路上救到2条狗。救出3楼的男人后，把箱子往右推下。回去踩住机关，控制



狗到达女士所在的位置拾取木板，并交给MR. ESC。铺路后让男人负责踩开关，去二楼救出女士，并让她和狗先到达电子门的另一边，最后把箱子推到一楼，这样最初遇到的狗也能得救了。又一次大功告成。

SITUATION-3 JUNGLE EXPLORER

3-1

把路上所有遇到的木桶都推一遍后，就只要等着遇难者跑到出口就行。

3-2

如果不想被火烧焦的话，游戏开始后先跳到对面再下降。之后爬到上方平台，借助传送器到达远处平台。要注意的是，小孩所面对的那扇门是单向的，一定要从有把手的那一面才能打开……建议先把上方的木桶推入水中再去救他。

3-3

先救身边的大力士，让其呆在左边的吊台上，然后向左推动右边的圆桶，当圆桶滚过右边吊台的时候立刻让大力士向右离开，否则被滚动的桶撞到的话是会受伤的。在救了狗之后，控制大力士来到左边的木桶旁，换MR.ESC去踩右侧吊台，用之前的方法就能把木桶送入水中，而出口就在那了。

3-4

按下身边的开关就能打开上方的电子门，里面有钥匙。但要注意时间限制，用冲刺跳的话能节约不少时间。之后还有个类似的开关，从平台边上跳下的话能比爬楼梯快很多。

3-5

向右救出遇难者后，合力把铁砖往左推一格位置，之后就能来到吊台中间。下楼后，用冲刺跳到达右边的吊台，利用重量把遇难者送到最下方，再冲刺跳回原地。之后把木桶推入水中帮NPC垫脚，注意必须先推上方的木桶才行。

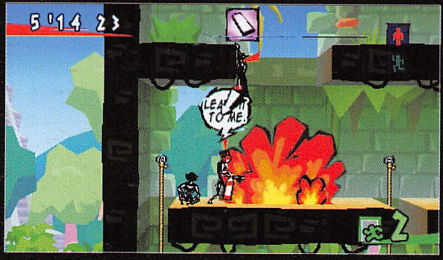
3-6

按下开关后立刻和狗配合踩机关前进，下层的水池处连续用冲刺跳迅速通过，这样的话才能

留有足够的时间。不然很可能为了按开关自己却被关在里面……

3-7

让大力士拉传送器去取灭火器，并把箱子推下平台。之后让大力士沿着绳子爬到另一个遇难者所在的位置灭火（注意，必须在这个位置灭火才能救到NPC），等MR.ESC从右侧拿到木板后从上方下降到这里救人。然后把木板给NPC，控制MR.ESC从水下到达对面拾取灭火器。然后控制NPC使用木板铺路，再让大力士爬上绳子去推木箱，在木箱落入火中烧掉之后再灭火。对于只能跳一格远的大力士要让其用传送器渡过水池。胜利就在前方了。



3-8

先不急着按右边的开关，往下方走，拿了灭火器灭完火并救到孩子后，再回来按开关，然后全速从下方绕一圈回来拿钥匙，开门后帮助孩子下平台即可。

3-9

先游泳到左边平台救出一女士并拿到把钥匙，不过这里可千万别急着女士优先，而是要先回到右边开门救出男士。上到最高层后先把左边的木桶推下水，并用冲刺跳到左边取得钥匙。然后站在右边的吊台上，下沉后让男人把木箱推到吊台上，再上楼，把另一个木桶也推下水。之后就可以回去为女士开门了。最后还要游到出口处为两人开门。

3-10

开始后把右边的木桶往右推，再把右侧平台上的木桶往左推。完成后往左救大力士并拾取灭火器。按下开关后有50秒的时间，不要以为时间很多，其实这里有一个陷阱，如果你把挡路的木桶往右推的话那就没法出去了，但直接往左推的话会伤到同伴。因此要事先让同伴呆到左边平台上，过了这里离胜利也就几步之遥远了。

SITUATION-4 PYRAMID ADVENTURE

4-1

在金字塔中的视野会变得非常小，好在有手电筒的帮助。一路沿楼梯下降，救出遇难者后从另一侧为其开门即可过关。

4-2

先拿木板，然后摸黑把木板架好，先救对面的女士，顺便拿下手电筒。将其移动到左侧靠墙的地方以保证安全。然后上平台救胖子，并将铁砖从上方推下，然后往右推到适当的位置以便爬上高处，拿了镐锤（建议之前把手电筒给NPC，否则就要摸黑了）之后砸掉岩石，再把木箱推到最右边后就等过关吧。

4-3

这关中出现一种只能单向通过的门，不能两次从同一方向通过，因此在救人时要更好的考虑整个地形。首先从中间的绳子下去，往右边救大力士，然后控制其从绳子爬到上层，并经过单向门。从右侧楼梯再次回到当中绳子向下，这次往左救女士，之后控制其到版图右边从楼梯到达上层。但这里还要再让MR.ESC从中间绕一圈才能让女士也到达出口。

4-4

开始处下方有手电筒和电梯开关，开启一下让电梯到左边，之后救胖子并把箱子推下去，回去把电梯开到右边，下去救女士，并通过箱子爬到电梯边上。再把电梯开到左边，这回把两人一起送过去。然后让胖子把大铁箱推动一格位置，再和女士一起到右边把小铁箱推过来即可。



4-5

先一路往右，取得手电筒时发生第一次地震，到楼下遇到伤者，先不理他。一路往左拿到镐锤后发生第二次地震。然后在下方救出胖子，往右破坏岩石后绕回来，把箱子排成楼梯状，最后把伤者送到出口。

4-6

先下楼梯，有手电筒，同时能救到大力士和一条狗。让狗去左边拿钥匙，之后带着钥匙穿过右边窄道。接着让大力士把铁箱向右推到底。上楼救胖子，把铁箱向右推下。最后到上方为不肯

下蹲的大力士挂绳子。完成后就快去狗儿那拿钥匙开门吧。

4-7

下楼在左下角救到女孩和大力士，拿了边上的镐锤破坏岩石让大力士爬上绳子救伤者并放到楼梯附近，之后再破坏这里的岩石。下楼把女孩带到最右边，控制大力士把刚才落下的铁箱推下，之后带女孩站到铁箱左侧，再控制大力士把木箱也推下来就能把女孩给带上去了。

4-8

拿了绳梯后往左走，马上会地震，之后救上方的大力士。然后往左救出胖子，使用绳梯。到最下方拿了镐锤后原路返回到上一层，砸一下岩石。然后回上层即可救出右边的胖子。控制他往回走，并让大力士帮他上铁箱。之后让一个人先通过单向门，然后让MR.ESC再跑一圈就能让另一人也通过。

4-9

跳到右边救出遇难者并让其踩住开关，门开后去下方按电梯开关。出来后让遇难者移动到铁箱上，下去拿镐锤将岩石破坏。之后再回去按电梯开关。再把木箱推下来为NPC垫脚即可到达出口。

4-10

救到胖子后让她把铁箱从右边推下，之后让其上楼在长铁箱处待机。去下方拿镐锤救女士，没手电筒的话要注意高度。让女士在大铁箱上左边一格待机，回到上层拿木板，把右边的道路补上，让胖子把长铁箱往右推下，之后再让其下楼往左推，最后就能让下层的女士上楼。出口前还有扇电子门，跳过去踩开关即可。



SITUATION-5 UNDER THE WAVES

5-1

先救下上方的孩子，把木箱推下并接孩子下平台。之后的漏电箱要抓紧其间歇时间快速通过，可能要多试几次才能把握好。在按放水的开关前，要先把木桶推入水中，否则孩子就离不开这里了。



5-2

先按下左边的电源开关，救了男人后上楼，合力把木箱推下平台，救了狗之后再下去把电源再打开，依靠木箱回到上层。水池边先把右边的木桶推下水，再过河按放水的开关，最后让男人把另一个木桶也推下去后即可。

5-3

往右边推木桶，然后救下孩子。蓝色的地板只能踩三回，坏了的话孩子就没法从里面出来了。因此这里要尽可能用跳，并让孩子先走回中间。上去开门救男人，并把木桶往左推下，然后让孩子去左边上楼拿钥匙开门，完成后把门边的木桶往右推下，接着把木箱也推下就能救出男人。

5-4

先推木箱救上面的女士，并指挥她下去。接着从上方走，把一木箱推到漏电箱上，再回去帮女士把木箱往前推一格，之后上去踩开关，控制女士把木箱推到漏电箱上，这样她就能跳过去了。接着把左边平台上的木桶往左推下，借助其上去打开放水开关。最后把下方的木桶推到左边，同时推开上面的木桶为女士垫脚即可。

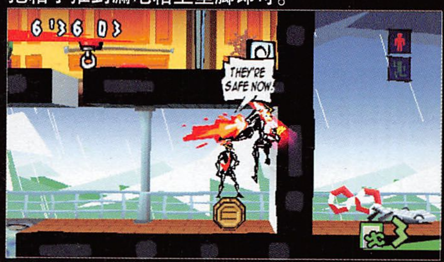


5-5

下去救孩子，并让左边的避开原来的位置。上去把木箱和木桶分别往右和往左推下，这样就能帮两个孩子上楼。到漏电箱旁待机，先把箱子推到漏电箱，再上楼把对面的木箱也推下来。最后把木桶推下来卡在当中即可。

5-6

先把木桶往左推救出小狗，再到右边一人踩开关，另一个去取绳子，使用后下去。救出大力士。跳入水中游到对面孩子所在的位置，并让大力士从左往右顺序向左推所有的木桶。完成后让其从绳子爬上楼，自己带孩子从电梯上去。然后让狗和孩子一个踩开关，另一个去拿钥匙。最后把箱子推到漏电箱上垫脚即可。



5-7

先把最高处的木桶往左推，再把右侧木桶也往左推，最后往右推右边的木桶，最后救大力士，让他跳进坑里依靠木桶爬到对面。再控制其爬上绳子从对面开门，途中会发生水位上涨。让其上楼，自己去把左边的木桶一路推入右边水池，再到右边救男人和狗，把木桶也推入水中。先让狗也上楼，最后按放水开关就能救出所有人。

5-8

在右边救出女士，然后把箱子推下，下楼后让女士踩住开关，接着把木箱推到漏电箱上后让女士下楼。用MR.ESC踩住开关，让女士从上方到达左边有很多箱子的平台上。先把左边铁箱往右推下，再把左边的木桶也往右推，之后把右边的铁箱往左推下，按下放水开关后再把最后一个木桶往左推，如是即可为遇难者的逃出生天架起一座壮观的“天桥”。



5-9

先把右边的木桶往左推，回去救男人，并把边上木桶往右推。之后上楼，合力把铁箱往左推下楼，再往右推直到落入水中。之后去版图左边，先把平台上的铁箱往右推下，再往左推下，落在一木桶上，最后把箱子靠到木桶边上后就能救出小狗了。



5-10

先到左边救出女士和狗，然后先把木箱推到坑里，再把木桶也推下去。回到开始时的平台上，把木桶推下坑后，再把木箱往右推到漏电箱上垫脚。这时先控制女士跳到坑里右侧的木桶上，自己则去开下方的开关放水。最后上楼把电源开关关掉就没什么难点了。

这关还有另一种解法，不过比较费时。其实不少关卡都不只一种解法，有兴趣的话不妨试着找找有没有更快速的方法。

SITUATION-6 COMBINAT INFERNO

6-1

这关中会有烟雾出现，若是浮在空中的，必须蹲下才能通过。先往右边打开排风扇的开关，然后向左，把木箱推到平台下方垫脚，上去后得到绳梯并挂到边上，让胖子上来，再去右边放下绳子让大力士上楼。按下开关后，把履带上的铁箱推到左边，再把另一个铁箱推到坑里为胖子垫脚。最后把高处的铁箱推下平台即可。



6-2

让男人跑到旋转平台上，用上面的开关把其转到右上角。在其离开平台后把箱子也转过去，并控制大力士把它从电梯上推开。之后让男人按开关把MR.ESC送到右边，然后分别通过绳子木箱让两人爬到上层。让男人到上面去按开关，MR.ESC去左边救胖子，之后把木箱和铁箱分别推到不同的旋转平台上。当把铁箱转到男人这侧

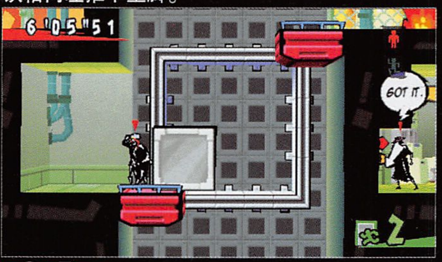
时，下去把铁箱往左推一格，之后再把铁箱转到左边。让男人从坑里爬过来，最后把铁箱推到墙边灭火。

6-3

小心地上的漏电箱，到右边电梯并上到三楼。先趁着漏电箱放电的间隙把木箱推到履带右边，上去救男人，和其一起进电梯到2楼。合力把两个铁箱都往左边推下，之后下去救女士。按下开关后把履带上的铁箱往右推，然后3人进电梯一起到三楼。先让两个NPC靠箱子爬到上方平台，再改变履带方向把木箱推回去即可。

6-4

拿了灭火器后下楼，灭火救出女士后让她在开关边上待机，让她把在旋转平台上的MR.ESC送到左侧救胖子。让胖子把铁箱推出平台一格，然后再一起回到右边，把铁箱往右推到能够爬上的位置，帮助胖子到铁箱右边。最后再把上层的铁箱向左推下垫脚。



6-5

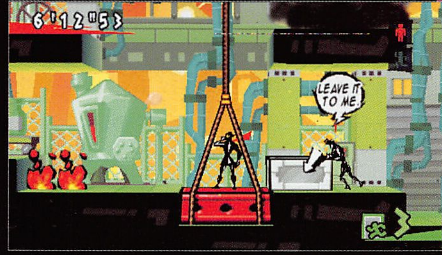
先到右边，灭火救出女士，让其在旋转平台上待机，并把她送到左上方，之后让她按开关把MR.ESC也送到左上的开关处，之后把女士送到右边的门边待机，自己也跳过去。拿了钥匙后开门救出孩子，合力把铁箱推到旋转平台上，并让女士和孩子站在铁箱上待机，当平台转到左上时留下孩子按开关，再把铁箱合力往平台右边推出一格，就这样把铁箱推入右下侧的漏电箱上，最后别忘记把孩子接下来。

6-6

把左边的木箱推下去，右边的平台上升后让女士上去，之后再把右边的木箱也推下。去左边平台，平衡后让女士推着箱子离开平台。落到底层后把箱子从平台上推开，等平台上升后从左边跳下救胖子。把铁箱往右推到女士那边的木箱能落在铁箱右半边的位置。之后让女士利用平台下到底楼。最后先把木箱推到传送带上使其掉到坑里，最后把铁箱也推下大功告成。

6-7

先乘电梯上2楼拿灭火器，和3楼的灭火器配合使用救出男人，和他一起跳到左边的平台上，再让他去把右边的铁箱往左推，灭火并救出小狗。一起坐电梯去二楼，并让男人去右边的红色平台待机，之后上3楼利用冲刺跳拿钥匙并打开排风扇开关。回到2楼后让男人去左边的红色平台下待机，去左边救胖子后把铁箱推下即可。



6-8

去左边放下绳梯后让胖子上楼待机，自己则看准时机从漏电箱上过去拿灭火器，并按下排风扇开关。让胖子先把木箱推下，再把铁箱推下就能让MR.ESC回到上层。去按下版图右边的传送带开关。再把上方右边的箱子往右推下后下去灭火。把右边的箱子右推后再把上面的箱子往左推到漏电箱上。最后去救男人，并把身边的箱子推给胖子垫脚。



6-9

上楼救胖子，然后让胖子上左边平台，自己去右边的，上升后拿灭火器救出孩子和男人。让孩子去两个平台的中间，之后让MR.ESC和男人一起站在右边平台上把胖子升上来，并控制孩子和胖子一起去左边。之后离开右边平台上2楼，



让男人去右边平台，自己去左边，与胖子合流后把铁箱推下去让男人上来。最后去顶楼的电梯，让男人按开关之后爬绳子上楼即可。

6-10

利用冲刺跳拿左边的灭火器，并下楼灭火救女人和狗。让狗去踩住右边的开关，自己从上方跳到旋转平台上，然后去按右下的开关。转一下后让女士跳上平台，先把她送到左下方，平台移开后把木箱推到下层火焰边上，再把她送到右上方将木箱推到旋转平台上利用平台把木箱运到下方，再推到靠墙的地方垫脚。最后去救下方的男人，拿到绳梯后去上方挂起就完成所有的准备了。

SITUATION-7 PUZZLING TEMPLE

7-1

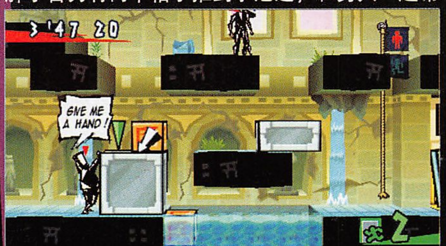
推下身边的箱子，下去救到胖子后合力把两个箱子推到能够得到钥匙的地方。拿了钥匙后从右边开门，并把木箱从铁箱上推下，帮助胖子过门。之后下楼，把木箱推到能够让MR.ESC爬上右边平台的位置，并到达出口处，再让胖子和男人把两个铁箱先往左推一格，再上去把长铁箱推下，最后把大铁箱也推下即可。只能这样堆放才能让MR.ESC也成功离开。

7-2

开始后，把身边和上方的两个木桶往左推到水里。拿了钥匙后去左边救出3个遇难者，与男人合力把两个木箱推下水。之后让狗先游过水池再按开关把水放掉，最后去把余下的那个木桶往左推下即可。

7-3

拿了镐锤后把右边的岩石砸掉，救出男人，并把木箱推下水给其垫脚。之后砸一下左边的岩石，并把镐锤给男人，自己跳过去救胖子，接着跑到上方的木箱边上。控制男人砸掉余下的岩石后去铁箱的左侧，之后让胖子把铁箱往右推2次，把上方的木箱推下来置于铁箱上。让男人和胖子合力将两个箱子推到水池边，和男人一起帮



胖子爬上平台后，再把长铁箱往右推下就没什么难点了。

7-4

向左救出女士后合力把铁箱向左推入水中，在上方救到大力士后与其合力把两个箱子往右推动一格，之后先把木箱推下去，再把铁箱也推下。到下方与女士把另一个铁箱推池边突出一格的位置，然后从右边上到有很多箱子的平台，把左边先推下，之后让下方女士将其推入水中，接着命令大力士跑到平台下方待机，完成后再把中间的木箱也推下为大力士来到上方做垫脚。再推最后两个箱子前先让女士爬到右边的平台上，最后将箱子推到一层上就算大功告成。



7-5

从左边下去拿了镐锤后救到两个大力士。把镐锤给他们，并让他们爬绳子上楼。把第一个铁箱往前推2格后再把左边铁箱往左推下。让拿镐锤的下去砸掉岩石，另一个在上方待机。把镐锤换成钥匙后把落下的铁箱往右推下，再把它推到边缘突出一格的位置。让上面的男人把铁箱推下，落在下面的铁箱上。两人会合后合力把两个铁箱推下去，再把卡在右边的推下去，然后让MR.ESC去把右边木箱推下去。最后3人下楼，救出狗后把箱子铺平即可。



7-6

先把身边的箱子推到开关上，再去右边楼梯下方拿绳子。爬上去救到男人后去上层左边的钩子处把绳子放下，并让男人在木箱边上待机。下去救孩子，把木桶推入水中，让女孩从右边上楼梯。让楼上的男人把木箱往左推下，然后让MR.

ESC接着把其推到左边的绳子处，完成再让男人沿刚才挂的绳子下楼，把压开关的箱子推下叠在楼下的箱子上就能让MR.ESC上楼。拿着绳梯去右边钩子放下后让女孩去踩开关，自己和男人下楼，把两个箱子推到离墙一格的地方，然后两人一起进去救胖子，等胖子把箱子往右推开后就大功告成了。

7-7

拿了绳子后爬过横梁去右边钩子处使用，和镐锤边上的男人一起把铁箱往右推下，再跳过去救胖子。之后先砸一下岩石，等胖子下来了再全部砸掉。让胖子把铁箱往左推2格，自己过去砸掉岩石，并让楼上的男人下来合力把落下的铁箱往右推2格，让胖子来到左边后上楼把三个箱子推到左边靠墙，就能让上面的男人下来了。

7-8

下楼救出3个遇难者。让胖子把三个木箱往左推一下，然后自己上去把木箱推下来，并让狗过来，接着把4个木箱左推到墙，再把最高的一个推下去，之后合力把胖子拉上来。开门后的两个大铁箱，把左边的右推一格，右边的左推一格，之后让胖子和女人先离开。上去把两个木箱分别推到铁箱的两侧就能救出小狗了。

7-9

先上楼拿绳子，再去救男人，让他把木箱往左推下，自己去把左边的木箱往右推下，完成后让男人去左边待机。把楼下的木箱推到男人的下边让他能够爬下，之后先让他在木箱旁待机，自己下去救胖子，让胖子把铁箱往左推到底，控制男人把木箱推下后下楼，再把木箱往右推下，等两人下来后，把木箱右推到平台下方垫脚即可。



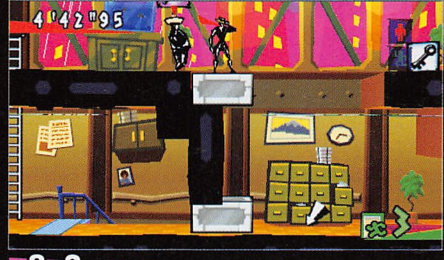
7-10

拿了木板后上楼救胖子，合力把两个箱子右推一格。之后跳到对面下楼救男人和狗。和男人上楼后先把木箱往左推下，再合力把铁箱也往左推下。最后回胖子那，也是先把小木箱推下，再把铁箱推下即可。最后架上木板后大功告成。

SITUATION-8 SKYSCRAPER DISASTER

8-1

从右边的坑跳下去救到女孩，然后拿镐锤砸一下岩石救出胖子和狗。把灭火器给孩子让她爬到右边去灭火，并和狗一起进电梯。自己去上方放下绳梯后把岩石完全破坏，让胖子上楼把下面的一个铁箱往右推，自己过去按消防开关后返回，再让胖子把上面的长铁箱往右推下，之后跳过去拿钥匙，并踩开关让电梯上来，接着把女孩送到二楼从楼梯到出口，自己和狗则仍从顶楼跳回去。



8-2

上楼把左边木箱推下压在漏电箱上，按下右边的电梯开关后再把右边箱子也推下去。跳下去把左边的电源开关关上。把右边木箱推到右边，再救出孩子，并帮其上楼拿到镐锤。下楼砸掉左边的岩石，并让孩子去打开电源开关。之后再按下底楼的排风扇开关。用电梯把下方的孩子送过去。最后要注意的是那个有次数限制的地板，必须让MR.ESC通过跳跃先把中间红色的弄坏，再让孩子过去。



8-3

乘电梯去一楼拿钥匙，打开左边的门救出男人。再上楼救孩子并砸掉岩石。回去把电梯开上来，按下二楼左边的消防开关。接着带孩子去三楼，帮助她两个木箱去按里面的风扇开关。最后去救伤者，让男人背着他去一楼乘电梯。。

8-4

通过烟雾从右侧下楼，用灭火器灭了铁箱右边的火后救出胖子。之后让其把长铁箱推下去灭

火，救出狗后乘电梯上2楼救女人，同时让狗跳到左边平台。把女人送到1楼待机后自己回2楼跳到游戏开始的地方。让狗上楼踩开关，自己去按风扇的开关，接着从边上跳下回到一楼，让胖子往左推2格铁箱灭火。之后和女人一起帮他上楼。最后别忘记顶楼还有位伤者等候多时了。



8-5

让女孩爬到左边拿镐锤砸掉岩石，之后把钥匙拿出来给MR.ESC，再回去把镐锤拿出来。开门后让女孩换拿灭火器，自己拿镐锤。上楼从右边跳下去，救出大力士。砸掉岩石后先把单个的木箱推火里烧掉。然后让女孩来灭火，最后再把两个木箱左推到底就能让大力士上楼了。把顶楼的铁箱从左边推下去后再往前推一下。让女孩下去砸岩石，每砸一下就把铁箱往左推一下，两次后道路就铺成了。



8-6

从上方绕到右边去救大力士，让他上方铁箱边上待机。拿着镐锤回去砸一下岩石，进去拿钥匙。之后打开右边的门，并按下电源开关。回去取回镐锤，把岩石完全破坏。面对有经过次数限制的地板时，站在蓝色的地板上跳到对面，如果



不当心碰到黄色地板的话就只有重来了。上楼按下消防开关后救到另一个大力士，让其上楼拿绳梯，自己则拿绳子。先让他跳进坑里推长铁箱，再把木箱推下去帮助他上来。去右边把绳子放下后把电源开关关掉。让上面的男人从电梯下楼，再从右边平台爬到顶楼放下绳梯让MR.ESC上楼即可。（如图，失败）

8-7

先按下边上的消防开关，再去左边救大力士。把边上木箱先往右推后，再两人一起跳下。拿了灭火器后先把木箱推进火里烧掉再灭火，接着让大力士从左边跳到楼下，自己则拿镐锤回去砸岩石救孩子。砸一下岩石，并把上方木箱往左推到上方平台下垫脚，完成后自己在岩石上待机，并让大力士爬到顶楼把铁箱往左推下。救下孩子后把岩石完全破坏，再让大力士把铁箱推到钥匙所在平台的下方，帮助孩子取得钥匙后到达出口。



8-8

下到右下方把左边箱子往左推2格，再把右边箱子往左推1格。之后回开始的地方打开电源开关，再去右下角，利用木箱垫脚，打开消防开关后救出男人。控制其把铁箱推到黄色地板上，地板损坏后下楼。合力把木箱和铁箱推到左边的坑洞下方，并利用箱子上楼。上楼救出胖子。把用来垫脚救胖子的铁箱推到平台右边突出一格，再上去把木箱推下，最后到顶楼合力把两个箱子推下。最后推平箱子救出胖子。带两人回到游戏开始时的地方，让他们合力把两个铁箱推到黄色地板上，最后关闭电源就能到达出口。

8-9

拿了灭火器后上3楼灭火救孩子，让她去电梯左边待机。然后上顶楼，踩开关让女孩过电动门。拉滑杆到对面救出胖子，让其把铁箱推到平台右边突出一格的位置并待机。把孩子接过去，并去左边踩开关。最后救上面的大力士，并扑灭他身边的火，让他从女孩来的位置回去。两人坐电梯到2楼，让大力士把铁箱左推到底。把电梯



停到一楼，并让大力士待机。回二楼，经过刚才铁箱的铺垫爬到对面，踩下开关，让大力士按下面前的电梯开关。让胖子把铁箱推下来后下去拿镐锤，上楼后让电梯载MR.ESC过去拿钥匙，并把左边的电梯开到2楼，带上胖子和女孩。最后帮大力士回到顶楼，借助滑杆到达对面后大功告成。

8-10

左边下楼灭火救出大力士，并按下里面的风扇开关。之后让大力士去推左边的铁箱，让MR.ESC去推上面的木箱，使其落在铁箱的左边。然后合力把箱子推到左侧边缘。从上方到里面救男人，控制大力士把木箱往左推下，再和男人合力把铁箱推至右边突出一格。和大力士爬到上面后把铁箱往左推下，帮男人上楼。让大力士拿木板，MR.ESC拿镐锤。先乘电梯上去救狗，让男人在下方控制开关。控制狗在左边的岩石上待机。先让大力士到下方铺上木板，再自己把左边平台上的箱子往右推下，之后再往右推一格。下去砸一下岩石，让狗拿钥匙后回到岩石上，再砸掉岩石。踩住开关，让狗跳到右边。之后利用按钮控制左右两台电梯分多次将所有人送到出口。



SITUATION-9 NINJIA CASTLE

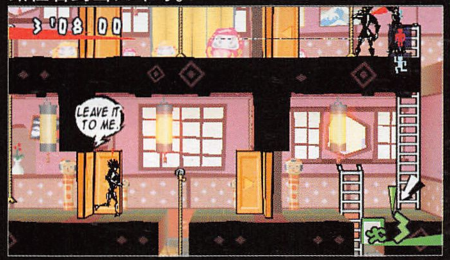
9-1

按下左边的开关，过履带去拿钥匙并救孩子。从右边楼梯来到旋转平台，让孩子按关卡把MR.ESC送到左边救出男人。之后两人把上方的铁箱往右推出平台外一格的距离，再转到右边，把木箱推到铁箱上让MR.ESC爬到上层，从左边回到开始处开门，并再次按下履带的控制开关。让男人帮孩子下楼后一起来到水池边，先让MR.ESC去左边把木桶往右推下，再和男人一起把铁箱也往左推下后过关。



9-2

先救身边的女士，从左边往下降一层救出孩子后再往左边下降一层拿钥匙，最后从左边到底部救出大力士。之后让其从左边绳子爬到三楼，再从中间绳子去顶楼往左边转一下门，让女人出来从右边降落到门口。最后让大力士回到二楼一路往右到出口即可。



9-3

去右边往左推一下木箱子，上去救大力士。之后从左边爬上顶楼，抓横梁去取钥匙，直接跳的话会滑下去。把木箱往左推下后为大力士开门，用冲刺跳来到单向门前，抓滑杆返回，再让大力士抓滑杆过传送带。让大力士过单向门发生地震，此时MR.ESC就能游到左边楼梯处了。上楼后让大力士穿钉鞋，往右推两次箱子，之后再往左推一次就能上楼按履带的开关。让大力士去右边把铁箱推上履带，停止后再往左推一格，把上层的木箱子推下落在铁箱上，再按一次履带的开关，下去合力把两个箱子推到履带上，上楼再次按履带的开关，让大力士把左边的木箱也推上履带，最后把铁箱上的箱子推出来一格即可。

9-4

往左边救男人并按下开关，之后下楼拿钥匙，去右边开门取灭火器。上楼来到顶层的履带处，让男人按开关后过去救胖子并让其待机，接着再按一下开关。控制男人进左边平台，下到底

层后去最右边待机。控制MR.ESC上楼进右边的平台，落到底层后让男人也上来。接着控制胖子进上升的左侧平台，平衡后让他到右边平台。最后砸坏岩石就能脱出了。



9-5

按一下开关后上去救狗，接着去对面拿灭火器后上楼，乘滑杆救出另一只狗，上楼灭火救出女人，让其从左边下楼，合力把铁箱往右推一格，再拿灭火器上楼，一起去右边把铁箱往左推一格。完成后控制左边的狗跳到右边，再把右边的铁箱推下去。回去按开关，直到第一只狗能够跳到右边，最后去出口会合即可。



9-6

先拿镐锤，去左边救出胖子，之后让其下楼拿灭火器，并从右边上楼灭火。期间MR.ESC先拿灭火器灭了右边的火后再拿回镐锤，和胖子从右边一起上楼。按下开关后把木箱推到铁箱边上，让胖子去铁箱左边待机。然后再按下开关，并让胖子往右推铁箱。之后上楼救出小狗，并从左边下来通过一次单向门，让胖子到左边。最后砸了冰墙就能到达出口。

9-7

救下身边的男人后让其乘滑杆到左边按下开关后待机。下楼，跳上左边的旋转平台，进入电梯后再跳到左边的平台。拿了钉鞋后下楼救胖子和小孩，同时按下底楼的开关。让顶楼的男人乘滑杆回右边按开关，然后让孩子上楼到旋转平台上，之后再转两次让孩子拿钥匙和开门。把电梯内的木箱往右边推下，压在漏电箱上，再让胖子把铁箱推上传送带后下楼，并爬到刚才推下的木箱上。之后换按MR.ESC去控制旋转平台，让男人下来帮助胖子即可。



9-8

下楼后往右边救出孩子，并让其上楼拿钥匙，接着从中间楼梯爬下，再往右边楼梯下楼，最后通过中间楼梯到底下开门。到右下边救大力士，让其去踩开关，MR.ESC进门按履带控制开关，之后让大力士把箱子推到电子门边上，再次按下履带开关后回去踩开关让MR.ESC出来。拿着灭火器去两楼右侧按开关，之后先把胖子那左边的木桶先推下再让他把铁箱往左推到底后上楼拿灭火器。回到大力士所在地方，让其从单向门离开，自己则用刚才推下的木桶等垫脚从上方回到出口灭火即可。



9-9

救出左下方的男人后让他控制开关把MR.ESC转到左上方救女士。把左边的平台转到下方后让女士迅速跑到上面待机，接着把她转到右上角。算好时间，让MR.ESC和女士同时走进红色平台。让女士到右边后，MR.ESC和男人交换工作。再控制好时间让男人和女士同时走上左右两边平台，平衡后女士到右边待机。MR.ESC再去和男人交换位置，同时让女士推一个木箱下来。之后控制男人爬上旋转平台后来到右边的红色平台。MR.ESC到达顶楼后从右边来到女士所在位置，先控制其把木箱推过来垫脚，否则会摔伤。下来后再把这个木箱也推下去，控制男人爬到出口处大功告成。

9-10

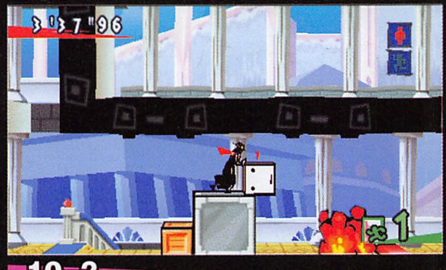
拿到钉鞋后把木箱往右推下，接着把钉鞋给

胖子，让他到右边推铁箱。上楼后先按下开关，接着爬上箱子救男人，之后合力把3个箱子在履带上铺平就可救出孩子。接着先和男人再上楼把木箱往右推下，合力把胖子拉上来后乘电梯到水池边。先把顶楼右边的木箱左推下，再让胖子把铁箱推下水后把木箱也推下水，最后把左边的木箱右推下水即可。

SITUATION-10 ATLANTIS PANIC

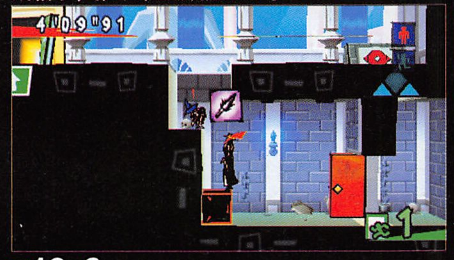
10-1

救下外星人后让其向右走到门边，并在平台下方变成木箱，MR.ESC从上方传送装置到右边，并踩着外星人到上方为外星人开门。之后把木箱靠在铁箱边上，并让外星人在铁箱右边变成箱子，再把它推下去为MR.ESC踩开关，之后通过传送装置在出口会合。



10-2

拿了激光剑后上楼攻击黑色的外星人可将其暂时变成箱子。把它推到右边垫脚上楼。上去击倒另一个外星人，并把它推到传送装置边上。之后的部分，如果动作快的话会在救出孩子后看到复原了的外星人也通过传送装置来了，再把它打成箱子，推下来垫脚就OK了。



10-3

让外星人变成箱子从高处推下，自己从中间漂浮下去，通过传送装置下去拿钥匙后上来救女士。全部到下层后，让外星人在右边的台阶状平台上变成箱子，给女士垫脚上到孩子所在平台，之后让外星人到底层右边再变一次箱子，帮女士和孩子下楼即可。



10-4

把身边的箱子推到黑色外星人头上，上楼拿激光剑，并把变成箱子的外星人推下平台。通过传送装置上楼后再次把变成箱子的外星人推下。下楼攻击黑色外星人，并把它推到上方平台的边上，再让白色的外星人踩着它变箱子，之后上楼救出胖子。先让白色外星人向右离开，接着在黑色外星人恢复前迅速把两个木箱推下压在其身上，再让白色外星人在黑色的边上变箱子就能让胖子安全下来了。

10-5

踩身边的绿色传送装置，拿到镐锤破坏冰壁，接着通过漂浮装置上去救男人和外星人。这关的难点在于NPC不能通过浮游的地段，因此要设计一下行走路线。让男人踩黄色传送装置后到上方踩绿色传送装置，再踩住左边的开关。让外星人变箱子，把它从左边推下，然后让两人通过绿色传送装置到右边冰面待机。让男人拿镐锤，MR.ESC拿钉鞋，把变成箱子的外星人从右边推下，再跳到箱子所在的平台把箱子从左边推下。让外星人恢复，把木箱推到最右端后让外星人再在木箱上变箱子，用镐锤砸掉冰墙后过关。

10-6

先往下救出外星人，让它变箱子后往左推下。跳下后再把外星人往左推下，用冲刺跳到对岸救狗，之后让狗上楼拿钥匙，完成后3人通过传送装置回开始的地方，上楼开门救外星人，让其变箱子后往右推下，接着让狗和另一个外星人在其身上待机。到右边救胖子，把铁箱往



左推下，让待机的外星人在铁箱的右边变箱子，等胖子下楼后就可以一起过关了。

10-7

先救下身边的女士，并把木箱往右推下，等女士下楼让其待机。下楼救外星人，让其通过传送装置上楼，在平台右边变箱子。控制女士把木箱推下压在外星人的身上，下楼把木箱往右推下，之后和外星人通过传送装置到底部。最后把木箱推到最右端即可脱出。

10-8

拿了激光剑后从右边传送装置到达左侧，上楼救男人并让其到下方的电子门前待机。往右走，引诱对面的外星人发射激光攻击，然后乘其休息的时间立刻过去踩开关，并迅速指挥男人通过电子门，然后抓紧时间离开原来的位置。去男人那边，与其合力把铁箱从左边推下，之后让男人在铁箱左边待机。上楼到右边击倒一外星人后把其从右边推下，上楼取得灭火器后回去灭火。拿了钉鞋后把上面的木箱往左推下，再往右推下，让待机的男人把木箱再往右推下。之后通过传送装置让两人在铁箱左侧会合，合力把铁箱往右推后离出口就不远了。



10-9

左边跳下救出胖子，上楼后让他把箱子往左推下，并右推到上层平台的边缘位置。救出右边的外星人，让其变成箱子，先把他左推下，再把木箱左推下叠在两个木箱上。让外星人恢复，并跳到对面平台再变箱子，之后再推下，让胖子把这4个箱子推到火焰的边上。从胖子开始时所在的平台跳到那4个箱子上救出上面的外星人，并把它从右边推下。等MR.ESC下楼后，让胖子把箱子推到火里烧掉，同时让右边的外星人跳到火里变箱子给胖子垫脚。来到水池边后先把两个外星人都推进水里，让他们分别在右边的第一阶和第二阶台阶上变箱子。再把木箱左推到水中外星人的身上，让第一阶上的外星人从木箱上到水池上的平台左边变箱子，再让胖子过池子即可。

10-10

下楼救胖子，并拿上钉鞋，下去救外星人，让其在原地变箱子，控制胖子站上去推3个木箱。之后让外星人上楼在冰面上变箱子，上去把它从右边推下，最后让胖子把2个木箱向右推到底。用MR.ESC踩箱子上去按开关，门开后让胖子把箱子推到水中，并和外星人一起过水池。让胖子在左边待机，并控制外星人去右边的黄色地板，下去救狗，之后让落下去的外星人往左一格再变箱。等狗跳过来后一起进入黄色传送装置。和外星人一起进绿色传送装置，并让它踩开关，自己过去救男人，并合力把木箱推下。让胖子把掉下来的木箱推到最右边。进红色传送装置把木箱也推下，并让胖子右推到两个木箱的边上。全员进绿色传送点，把铁箱推下去后帮胖子上楼，这样最后的出口也近在咫尺了。



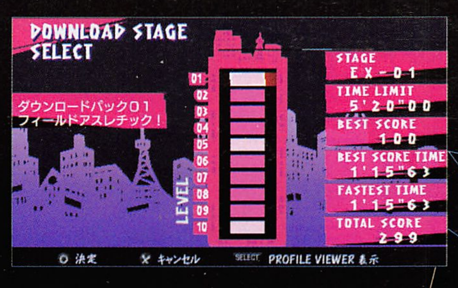


终于通关了，不知道经过漫长努力的你，最后的心情是如释重负还是意犹未尽呢？但无论哪一种，MR.ESC的拯救工作都远远没有结束。

前作中大受好评的网络下载关卡在“EXIT2”中依然得到保留，在游戏的官方网页上已经可以找到前两辑共二十个扩展关卡的下载，需要的玩家可以前往这里。

http://www.exitgame.net/pc/do.html

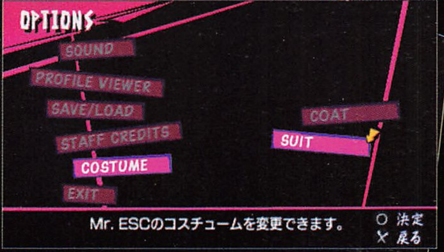
下载完成后只需将文件复制至记忆棒下的SAVEDATA文件夹内，并在游戏开始时选择NETWORK中的PLAY GAME，读取下载的存档后就能进入新增的EX关卡。



与前作一样，多达100关的扩展关卡将以每周十关的速度持续更新十一月。究竟你的思维敏捷程度能否快过遇难者的增加速度呢？快来接受更高难度的挑战吧。

为MR.ESC换服装：

在本作中可以为MR.ESC换上1代中的衣服，条件是在记忆棒中存有前作的记录，然后在OPTIONS里的COSTUME中选择SUIT，这样就能看到MR.ESC穿上那身熟悉的服装了。不知道你更喜欢哪一套呢？



挑战极限：

如果记忆棒中存在前作的记录，在关卡选择时可以按三角键进入特殊关卡的选择，这里的关卡难度不大，第二大关甚至与教学关完全一样，但想获得高评价却异常苛刻，时间相差一秒分数就可能相去甚远。在挑战完脑力后，再试着挑战下自己操作能力的极限吧。

还记得游戏大神宫本茂的处女作么？对，就是那个被称作“驴子刚”的Donkey Kong，老玩家即使没玩过街机版，也一定对FC上那个移植作品有着很深的印象。虽然这个游戏规则很简单，不过在当时那个年代还是吸引了很多人的兴趣。事隔20年后，这个游戏又被挖掘出来在GBA上制作，这也就是我们所知道的《马里奥对大金刚》。虽然游戏规则还是那么简单，但在关卡设计上就下足了功夫，不仅保持了充足的动作成分，而且还有丰富的解谜要素，。如今这款游戏在NDS上梅开二度，就让我们一起来感受下吧！



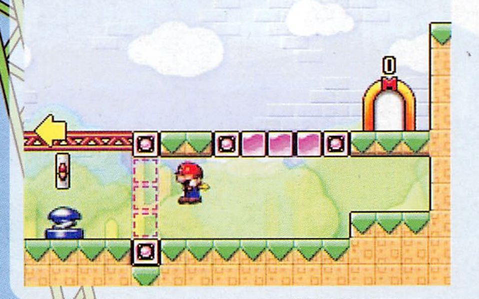
NDS	任天堂	2006.9.25
	PUZ	1人用/34.99美元
	马里奥与大金刚2	64M

本作和GBA版的前作相比有着翻天覆地的变化，玩家控制的对象不再是马里奥，而是那些靠上发条才能行动的MINI MARIO。不过MINI MARIO不可以直接控制，只能够利用触摸屏对其下达指令，引导它们走向目的地。这个系统其实和前作的EX关卡有些类似，玩家的注意力不再集中在如何控制角色躲避障碍，而是为其铺路搭桥，使它们按照既定的路线来前进。同屏幕上往往会有2~3个MINI MARIO需要控制，即使利用触摸屏操作也比较容易手忙脚乱，不过一旦熟练后就会发现乐趣无穷，这种一气呵成的感觉是按键操作永远也实现不了的。



MAIN GAME：主游戏流程，美中不足的是这次关卡数量比较少，加上隐藏关卡在内一共只有83关，玩起来没有前作那么过瘾。不过本作中挑战极限分数还是挺有意思的，相比起前作来说，本作中挑战高分数更注重技巧性，而非单纯的追求速度了。

CONSTRUCTION ZONE：其实就是游戏的DIY模式，可以在这里自己编辑关卡，对爱好者来说是一个好消息。其中第一项PLAY LEVEL是玩自定义关卡，第二项EDIT LEVEL则是编辑模式，在这里可以利用触摸屏来操作，比较方便。后两项分别是WIFI和联机的选项，在这里可以接收别人设计的关卡或者是把自己设计好的关卡发给别人。



OPTION：游戏设定，在这里收听游戏的BGM、查看隐藏要素的收集，还可以利用WIFI登陆任天堂的官方网站，上传自己的游戏记录和自定义关卡等等。

基本操作介绍

游戏操作其实很简单，只靠触摸笔就可以完成。对着MINI MARIO向着相应的方向划动，可以使其作出前进、后退、跳跃等动作，如果有楼梯，还可以靠这个来控制它上下楼梯。直接点击MINI MARIO的话，可以使其从静止到行动中，或者是从行动状态变为静止。此外，关卡中如果有一些特定设施的开关，也需要利用触摸笔点击或者划动来开启；关卡场景如果比较大的话，也是要靠触摸笔或者方向键拖动画面。

评分要素分析

每过一关后，系统都会根据玩家的表现给予评分，分数的高低关系到获得的奖励星星，分为金银铜三种。金银铜星的数量关系到游戏的一些隐藏要素，而全金星评价应该是玩家所追求的目标吧。下面我们来谈一下游戏中的评分要素。

1、使MINI MARIO抵达目的地。每个MINI MARIO奖励1000基本分，有些关卡还有黄金MINI MARIO，分数则会加倍。

2、使MINI MARIO连续抵达目的地。每个MINI MARIO进入目的地大门后，大门会闪烁几秒钟时



间，如果这时候下一个MINI MARIO进入了目的地大门,那么会出现Chain字样，得到的分数加倍。如一次连续护送4个MINI MARIO进大门，那么获得的分数就是1000+2000+4000+8000=15000，但如果4个MINI MARIO分开进门的话只会有4000分，这差别可不是一点半点。此外黄金MINI MARIO本身就能够使分数加倍，配合这个手段的话获得的分数会更高，还是刚才那个例子，如果换成3个MINI MARIO和1个黄金MINI MARIO的话，那么最多可获得的分数是1000+2000+4000+8000x2=23000，想必大家也看出来了，黄金MINI MARIO一定要放在最后进门哦……

3、加分道具。关卡中的加分道具分为三种:小金币、大金币和字母卡片，奖励的分数分别是50、500和1000，这个没什么特别的，全部得到就行了。注意字母卡片每关都有一个，字母组合起来是“MINIMARIO”，如果收集齐的话可以开启本层的迷你游戏。

4、杀敌奖励。不少关卡中有锤子，MINI MARIO获得后就可以攻击敌人，消灭一个敌人加分100，以后每消灭一个敌人基本分数增加100。不过消灭敌人比较麻烦而且浪费时间，而且加分也不算多，还是不要把注意力过分集中在这上面好。

5、全通过奖励。每个关卡中如果把所有的MINI MARIO送到目的地的话，最后会获得5000的额外分数。不过这也意味着如果想要快速过关,只需要故意把MINI MARIO送死就可以了……只是影响分数，并不影响过关的。

6、完全连锁奖励。如果在一个关卡中所有的MINI MARIO都一次性连续到达目的地，那么可以获得5000的奖励分数。

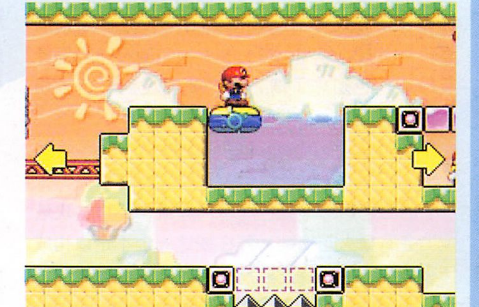
7、无停顿奖励。如果MINI MARIO在行动后没有被玩家人为下达指令停止,并且顺利到达目的地的话,每个MINI MARIO都会奖励1000分。此外，如果所有的MINI MARIO都是无停顿进门的话，那么又可以获得5000分。

8、时间奖励。过关时剩余的时间会增加分数，每秒+10分。不过和其他奖励条件相比，这个时间奖励就显得微不足道了，所以一定不要为了赶时间而错过其他的奖励条件。

由上可知，想取得高分数，最重要的就是保证全通过、连锁和无停顿，这三项奖励的分数是极其可观的，要想拿金星评价，这三点一定要保证完美。

流程攻略简介

只要有马里奥登场的游戏，基本都离不开英雄救美，这不本作也不例外……话说马里奥大叔的玩具公司发布了新玩具产品MINI MARIO，发布会的剪彩仪式上盛况空前，一位黑发红衣大婶主持剪彩（为什么不是碧奇公主？莫非马大叔另谋新欢……）可无奈大婶对MINI MARIO玩具偏爱有加，完全无视台下大金刚带来的MINI大金刚玩具。伤了自尊的大金刚化悲痛为力量，一把抓住大婶掉头就跑，等马大叔追赶时，大金刚带着大婶已经登上了大厦的电梯。于是，马里奥的英雄救美又一次开始了，当然这次不用马大叔亲自出马，因为他有很多MINI MARIO，是时候考验下这些玩具兵团的实力了……



游戏的过程其实就是攀登大厦的过程，每一大关就是一层楼（Floor），每层楼有9个房间和一个DK关，也就是9小关加上1个BOSS战。通过Floor8后会来到顶层（Roof），也就是最终BOSS关了。通关后再进入游戏就发现可以进入地下室（Basement），如果在流程中累计取得了40颗银星或以上，可以开启隐藏关B1；取得40颗金星或以上，可以开启隐藏关B2。一共累计83关。

由于篇幅所限，前三层FLOOR的要点我们不再一一说明，从FLOOR 4开始我们再进行分析。

FLOOR 4 Magnet Mania

Room 4-1

MINI MARIO是可以沿着绿色的墙壁前进，在它们前进过程中要控制绿色方块设置好道路并封住沿途中的食人花，基本上没有什么别的要领，这一关算是给玩家熟悉新机关用的。

Room 4-2

本关中新增了单杠这个机关，MINI MARIO跳上去抓住它后可以左右移动，并且在这时候拨动单杠一侧的滚轮还可以让MINI MARIO快速转动，从而跳上更高的台阶。了解了这点就没什么问题了，路线非常简单，我们要做的只是控制紫色方块和传送带的方向而已。

Room 4-3

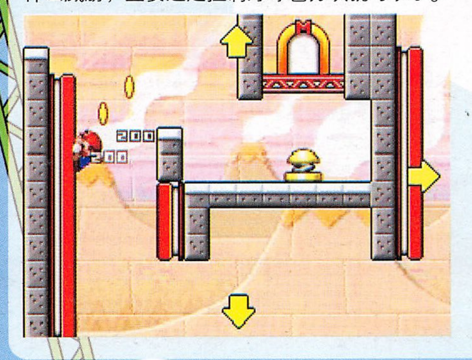
这个场景的路线不复杂，利用带磁性的绿色墙壁前进即可，有滚轮的墙壁部分可以让MINI MARIO切换位置。了解了这一点后就可以一路前进了，最后别忘了让黄金MINI MARIO去取右下角的字母卡片。

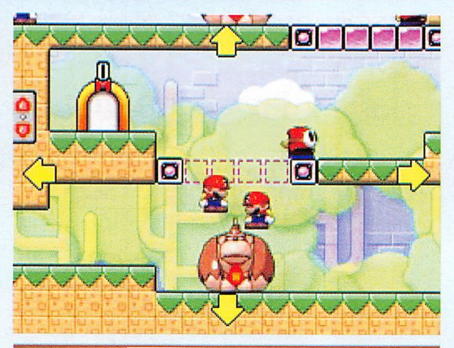
Room 4-4

了解了绿色墙壁和单杠的作用后，这一关相信也就没什么难度了。具体路线大家可以自己设计，最终是要来到左下方的单杠处，靠拨动滚轮使MINI MARIO跳上重点大门的台阶。另外字母卡片也别忘了取，这个要靠控制绿色方块来打通道路。

Room 4-5

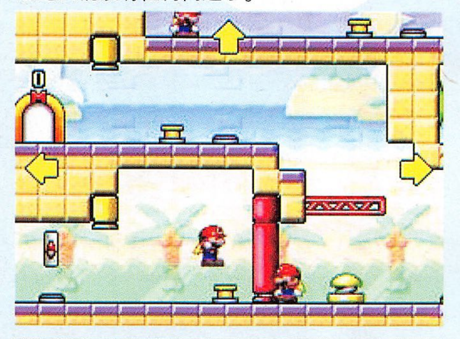
仍旧是靠攀爬绿色墙壁的场景，不过这次墙壁上会有电火花捣乱，好在就这一个不足以构成什么威胁，主要还是控制好绿色方块就可以了。





Room 4-6

本关出现了好几个电动大金刚，不过它们可是过关的必备设施。MINI MARIO既可以站在它头顶，也可以抓住它垂下的领带，从而借助它的行动来通过一些正常无法通过的区域。注意这点后过关就没有任何问题了。



Room 4-7

又是绿色墙壁的场景，这一关版图很大，碍事的电火花也比较多，虽然难度依旧不大，但矗立起来也是挺费事的。三个MINI MARIO就是靠不断迂回，再加上人为控制的绿色方块的帮助，最终来到左侧的出口。

Room 4-8

注意黄色的台阶可以踩落，MINI MARIO也正是靠这个才能从不能正常跳下来的高台中下落。三个MINI MARIO可以兵分两路，其中两个沿着场景右侧的长绿色管道到达终点，另一个则靠黄色台阶来到最低层台阶，用锤子干掉那6个Shyguy，拿到字母卡片后一起进门。

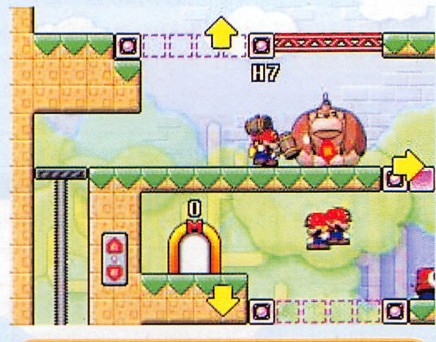
Room 4-9

这个场景中几乎综合了本大关所有的机关，由于版面很大，一下子看出来路线图也不是太容

易，下方三个MINI MARIO分别借助单杠依次来到有两个电动大金刚的中央台阶，和在这一层台阶的MINI MARIO一起前进。接下来仍旧是控制绿色方块来打通道路并限制石板的活动，然后看着MINI MARIO一个个排好队到达终点就可以了。

DK关

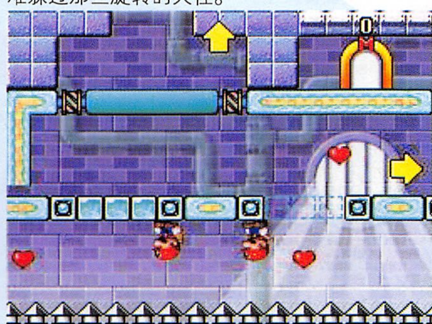
DK关其实就是一个射击游戏，规则很简单：大金刚是活靶子，MINI MARIO是人体炮弹。不过大金刚很难去直接射击，必须让发射到MINI MARIO顶层高台，踩下黄色台阶让它砸中摆来摆去的大金刚才算攻击有效。当然了，如果你对自己枪法有信心，也可以尝试直接去射击大金刚，只是很不容易调整角度，稍有偏差可能就会打在大金刚身下的尖刺上。



FLOOR 5 Lava Dome

Room 5-1

乍一看这个场景中转来转去的火柱挺有气势，再加上背景库巴城堡的BGM，还真让人以为来到了最终关呢。不过这一关还是让玩家练手的，那些灰色的Shyguy正好可以帮助MINI MARIO通过障碍，最后所有的MINI MARIO一起乘坐升降板进门。注意MINI MARIO不要太拥挤，不然很难躲过那些旋转的火柱。



Room 5-2

首先让左上方的两个MINI MARIO并排前进，只要别先后拉开距离，它们是可以同时穿过那个易碎的石块台阶的。左下和右下方的MINI MARIO一路前进，找到离自己最近的绿色管道进去就可以了。最后4个MINI MARIO一起进大门，没有什么难度。

Room 5-3

场景中那些红色的墙壁是可以攀爬的，不仅如此，MINI MARIO还可以在这上面做出三角跳动作，从而登上更高的台阶。下方三个MINI MARIO向右出发，依次利用了红色墙壁、弹簧床这些机关，和在版面中央的黄金MINI MARIO一起来到左上角就行了。

Room 5-4

左侧的三个MINI MARIO依次借助灰色Shyguy的帮助就可以轻松到达终点，注意MINI MARIO不要扎堆，因为灰色Shyguy一次只能运送一个MINI MARIO。右侧还有几个金币，要拿到也不太难。如果控制得当，三个MINI MARIO可以兵分三路，有条不紊的同时向终点进发，如果对自己操作不熟练的话，让三个MINI MARIO沿着一条路线前进也是可以的。

Room 5-5

场景中有不少褐色的柱子，其实只需要先回收三个红色方块，然后再点击褐色的柱子就可以将它烧掉了，但要注意千万不要让MINI MARIO引火烧身。另外烧柱子的时候注意先后顺序，有些柱子可是取加分道具的唯一落足点，拿完加分道具后再烧柱子不晚。

Room 5-6

这次又出现了可以踩的电动大金刚，有一个大金币就是要靠它的帮助才能拿到的。路线很简单，三个MINI MARIO依次先来到下方，借助由岩浆推进的升降板来到左侧的红色墙壁，不断攀登就可以了。

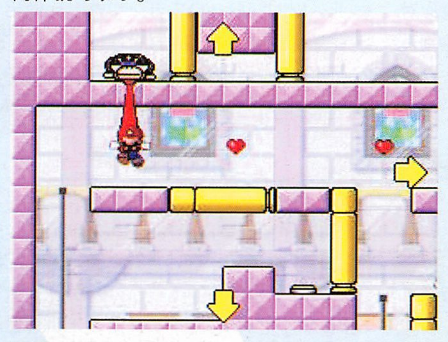
Room 5-7

这一关的路线很多而且也不复杂，如果不想收集金币的话那更是非常顺利。三个MINI MARIO依次来到中央的单杠处直接进门就可以

了。不过小心最下方岩浆喷出的火焰，如果想要连锁奖励的话，这可能是最大的麻烦了。

Room 5-8

出口下方的MINI大金刚可是帮助我们过关的必备设施，除了一个MINI MARIO可以靠踩碎岩石台阶到达终点外，其余三个MINI MARIO都要经过一番迂回来到最下方，借助MINI大金刚的帮助登上终点大门所在的台阶。想拿到连锁奖励的话，就让一开始行动的和那个电动大金刚一起前进踩碎岩石台阶，然后在终点处静候其他三名同伴就可以了。



Room 5-9

这一关虽然场景不小，但任务只需要送三个MINI MARIO而已，难度就低多了。首先上方那个MINI MARIO附近有两个电动大金刚，抓住右侧那个的领带通过针刺地板；而下方两个MINI MARIO一左一右兵分两路分别到达终点即可。

DK关

依旧是“人间大炮”的游戏，不过这次大金刚周围有两条旋转的火柱，要顺利命中目标可不是太容易。从两侧反弹射击比较难以调整角度，个人建议还是从正面射击比较好，虽然在等待大金刚出现上会花很多时间，但安全系数就高多了。

FLOOR 6 Toadstool Castle

Room 6-1

本关难度不低，柱子开关比较错综复杂，出口处还一直有一个食人花捣乱，处理不好很容易损失MINI MARIO。首先让左边的一个MINI MARIO乘坐升降板去上方的台阶拿金币（但现在还拿不到），右上角的MINI MARIO来到右下角拿字母卡片并踩蓝色开关，这时候右侧中央的MINI MARIO顺路取到金币后踩下黄色开关，使得最上方的MINI MARIO拿到金币并从右侧下来。接下来算好食人花吐火球的时机，及时踩下最下方的红色机关并让三个MINI MARIO跳上弹簧床，最后那个一直没有行动的MINI MARIO去踩下左上角的蓝色机关，这下就畅通无阻了。

Room 6-2

上方的MINI MARIO一直向右前进，借助电动大金刚踩下右上角的蓝色开关。第二个MINI MARIO先一路向右跳下高台，站在浮游板上后拨动手柄放水，从而拿到那几个金币；第一个MINI MARIO原路返回，沿着左侧水域的浮游板前进，去拿字母卡片。不过拿字母卡片的时候在所难免会踩红色开关（真碍事……）。这时候再让第二个MINI MARIO去再次踩下蓝色开关，之后波动最左侧的手柄抽水，让两个MINI MARIO从高台上跳到出口所在的地方进门就行了。

Room 6-3

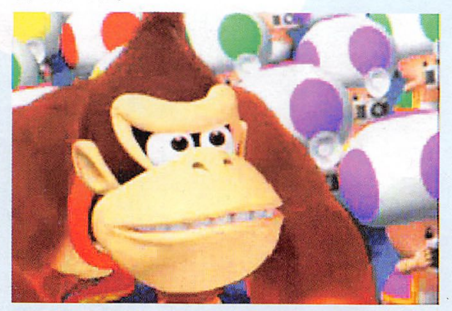
相比起前两关来说，这一关主要难度在于同时控制4个MINI MARIO以及准确地走上传送板。只需要踩下中央的红色开关即可，切莫节外生枝。

Room 6-4

很简单的一关，只需要先踩红色开关去拿字母卡片，然后再让MINI MARIO去站在中央的线控升降板上，通过变换两侧升降板所在MINI MARIO的数量来调整好升降板的位置，然后就可以顺利过关了。

Room 6-5

也是一个机关不复杂，但是考验操作的关卡。依次让MINI MARIO踩下红、黄、蓝色机关，收集完全部的加分道具后就可以过关了。仍旧要注意踩开关的时机，以便一次性顺利封锁住石板或者食人花。



Room 6-6

场景中的柱子开关那么多，不过都是骗人的，只需要踩最下方的红色机关即可，别的什么也不要动。这样无论是过关还是取字母卡片的路线都畅通无阻，安排好4个MINI MARIO去完成各自不同的任务，最后一起会合吧！

Room 6-7

有线控升降梯，有能量花，当然还少不了让人晕头转向的柱子开关。不过要过关却是非常的简单，首先要吃能量花解决掉中间捣乱的电动玩具从而拿到字母卡片，接下来让4个MINI MARIO兵分两路去踩升降板，使其落在出口所在的最底层即可。金币想拿到也很容易，就是要浪费不少时间走回头路，反正我是把这些无视了。



Room 6-8

非常容易的一关，要点是可以控制紫色方块来引诱电动玩具离开原有的位置，并使其落在我们需要它老老实实呆着的地方，这样就不影响我们取字母卡片和过关了。右侧的MINI大金刚是帮助我们到达顶层台阶的好东东，而左侧那两个电动玩具，最后用能量花消灭掉即可。

Room 6-9

依旧是考验操作的关卡，只要踩一下红色开关就够了。剩下要做的就只是利用电动大金刚、升降板、传送板等机关把5个MINI MARIO全部送达目的地，沿途中收集加分道具，小心操作即可。

DK关

这次要打中DK的条件和过去差不多，都是要把MINI MARIO送上最高层，让它踩下来相应的东西砸中DK就行了，没什么难度可言。另外尝试直接射击DK也可以，个人觉得这样玩才有挑战性……



FLOOR 7 Spooky Atti

Room 7-1

场景很大但却没什么机关和难度，需要注意的就是木乃伊Shyguy不禁踩，站在它头上数秒后它就会粉碎（当然过会儿还是会复活的）。另外那些飘来飘去的烛火会对MINI MARIO造成伤害，要注意。

Room 7-2

这个场景中仍有颜色开关，不过不再是控制柱子，而是控制那些幽灵Shyguy。踩下开关后，相应颜色的幽灵Shyguy就会静止不动，这时候可以站在它们上面前进，就像普通的台阶那样。了解了这一点后过关就不是问题。

Room 7-3

场景中有三个木箱，不过它们是摆在紫色方块上的，所以我们可以人为控制它所在的位置，使木箱子摆在出口附近的针刺地板上，让所有MINI MARIO顺利通过就可以了。这一关既没有难度也不考验操作技巧，所以要是大家没能完美的拿到所有的奖励分数，就有点对不起设计者的一番好意了！

Room 7-4

本关中出现了FLOOR 4中绿色墙壁，不过这对我们来说就如同标明的路线图一般。所有MINI MARIO沿着绿色墙壁绕一个大圈最后进大门就可以了，也没有什么操作难度。

Room 7-5

这次的开关能同时控制幽灵Shyguy和柱子，只是要小心操作就够了。不过本关的路线实在太简单，中间那个MINI MARIO直接向右前进去取

字母卡片，剩余两个沿着绿色管道，一路变换着踩相应的机关就能轻松到达终点。

Room 7-6

简单的没话说，先踩下黄色开关，再利用传送板，把右上方两个箱子送到右下角的针刺地板上。注意要一个个送，不然字母卡片就拿不到了。剩下就没有任何问题了，给MINI MARIO下达前进的命令后不用管它也能顺利到达终点。

Room 7-7

同样没有什么难度，依次利用红蓝黄三色开关控制幽灵Shyguy出现的位置，为MINI MARIO铺上一条康庄大道。如果单纯为了拿字母卡片和过关那是非常的简单，如果要收集金币其实也不难，就是要多花点时间耐心等待幽灵Shyguy，等它移动到合适的位置后再踩下开关使其显形。

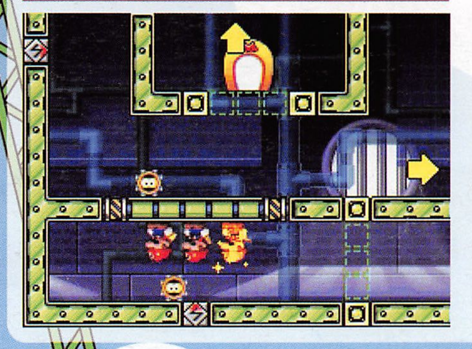
Room 7-8

又是充满绿色墙壁的关卡，不过MINI MARIO想要飞檐走壁时得留心那些石板和食人花，依旧要用紫色方块堵住它们的嘴，让它们老老实实的当观众。通向终点的路线是非常的顺利，唯一的难点就是在收集加分道具时，快速准确的控制好紫色方块就可以了。

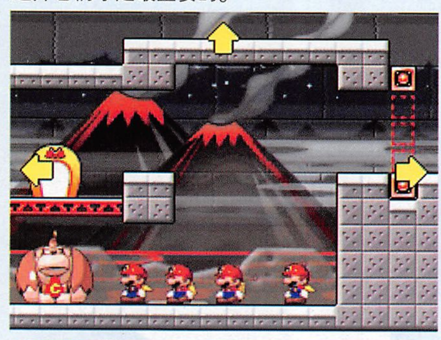
Room 7-9

本关的路线不复杂，只是有两个电动玩具需要处理。首先用能量花击倒上面那一个来拿字母卡片，接下来让吃到能量花的MINI MARIO来到下个那个电动玩具所在的一层击倒这个电动玩具。趁这段时间。5个MINI MARIO从两条不同的路线抓紧时间赶到终点就可以了，主要还是考验多线操作的能力。

DK关



大金刚会用幽灵布遮住身体，这时候无法攻击到它，只能等它现身时才可以去射击。另外除了大金刚所扔下来的“道具”外，空中还有一些飞来飞去的蝙蝠，它们会主动攻击MINI MARIO，避开它们才是最主要的。



FLOOR 8 Jungle Hijinks

Room 8-1

稍微有些复杂的一关，如果没找到要领的话那还是会费一番周折的。首先左上角的MINI MARIO去踩下红色机关，并从上方的传送板向右侧前进，与此同时左下角的MINI MARIO也向右方前进并且去拿字母卡片。等到左上角的MINI MARIO成功抵达右侧时，踩下右边的黄色开关，这样通向终点的道路就畅通无阻了。方法虽然简单，但操作起来并不容易，大家可以挑战一下自己的极限速度。

Room 8-2

本关的蔓藤必须要让电动狗吃掉才可以清除，不过它们见到了MINI MARIO自然也不会口下留情。要点还是控制紫色方块来引导电动狗，只要所有的蔓藤都被清除掉，那么到达终点就不会有什么障碍了。

Room 8-3

仍旧是利用电动狗吃蔓藤的场景，不过加入了传送带和绿色通道，而且一下子要送8个MINI MARIO到达终点，不过实际也不算很难。首先派中间的一个MINI MARIO来到最右下角，等电动狗吃掉完藤后进入绿色通道一路向上去拿字母卡片。接下来就没有什么问题了，路线都是畅通无阻的，只需要灵活切换传送带的方向，引导8个MINI MARIO一起到达终点就行了。

Room 8-4

场景虽大但路线很简单，左上方的两个MINI MARIO一路向右去拿字母卡片，下方的两个先乘坐升降板来到左上方，跟随着那两个MINI MARIO一起前进就可以了，注意及时控制紫色方块。

Room 8-5

这一关新增了灰色方块，当回收灰色方块时，用触摸笔点击地图任意为止，可以放置炸弹。炸弹是用来炸掉一些障碍物石块用的，当然也可以用来自杀……本关的路线很简单，就是给玩家熟悉如何使用炸弹的，炸掉了相应的障碍物后过关就没什么问题了。

Room 8-6

这里新增了一种会发射炮弹的Shyguy，不过并不可怕，因为炮弹无法打击敌方自己的电动玩具，所以只要躲在后面就非常安全。过关路线也很简单，只是需要满场景跑来收集金币，如果无视金币的话过关就很容易了。

Room 8-7

场景中上有三个MINI大金刚挡住了通向终点的去路，不过有锤子在就没什么问题。另外还要控制不同颜色的柱子开关。虽然看似简单，但实际操作中难免会出差错，一旦有失误的话只有重起炉灶，多费周折。想要一气呵成的话还是要经过反复练习的。

Room 8-8

还是靠控制紫色方块引导电动狗吃蔓藤的一关，而且这次让电动狗吃完东西后还可以把它引到水里面，这下就不怕它再捣乱了（真狠……）。蔓藤全清理掉，电动狗全部落水，那这一关还有什么障碍呢？努力去获得所有分数奖励吧！

Room 8-9

终于到达最后一个房间了！可惜这关难度依旧不能让人满意。我们要做的准备工作就是先回收灰色方块，炸掉一些沿途障碍，接下来控制4个MINI MARIO沿着传送板到达终点，注意沿途中有很多发射炮弹的Shyguy，需要及时利用灰色方块来封住它们。

DK关

这次的大金刚可不再是活靶子了，因为向它射击的话它会迅速出拳打掉MINI MARIO，所以只能把MINI MARIO送到最上方平台，让它踩落平台下方的香蕉去砸大金刚。另外版面上还有飞来飞去的小鸟和沿着藤条攀爬的电动狗，这些都可以用香蕉来消灭。



最终关 Roof

玩过FC版本《大金刚》的老玩家对这个场景应该说是再熟悉不过了！利用楼梯和锤子不断躲避大金刚扔下来的木桶和右侧汽油桶生出的火苗,一路攀登上终点就可以了。每成功登上一个MINI MARIO，大金刚就会损失1格HP，相信这对于所有人来说，想过关都是不难的，只是MINI MARIO的数量一多可能就会控制不过来，尽量提高操作的速度和效率吧！

打败大金刚后，气喘吁吁的马大叔推开大门一看大惊失色，原来大婶在这里过得好好的，丝毫没有被绑票的迹象，看来大金刚挟持大婶也并没有什么不良动机啊！而大婶这时候为MINI大金刚补上了深情一吻，也算是弥补了大金刚的心灵创伤。到底这场英雄救美的把戏是有什么阴谋呢？相信被这个游戏折腾得死去活来的你我一定会明白。

平心而论，本作的素质比起来GBA版的前作要逊色一些，并不是说游戏类型的改变不好，而是游戏流程偏短、关卡难度较低、隐藏要素匮乏这三点令人不满。不过利用触摸笔控制“玩具兵团”的感觉真得很不错，尤其是同时指挥4、5个MINI MARIO有条不紊的前进时，这种成就感是语言难以形容的。此外就是本作的分数挑战系统了，这对自己的操作水平也是一个很大的考验。

文/koflover　责/岚枫

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

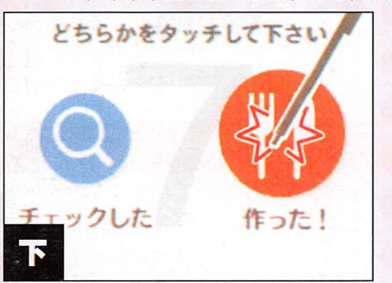
秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

DS料理精灵 ETC

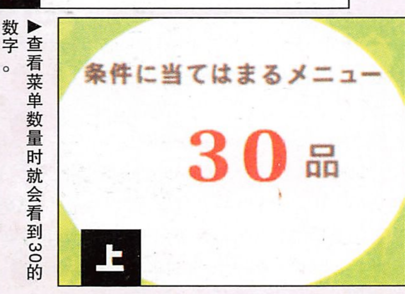
《DS料理精灵》是一款以做料理为主题的游戏，满足一定条件时，游戏中会追加隐藏菜目和小游戏。

隐藏菜目：烤苹果

进入做料理的最后画面，在画面上出现“**チェックした**”和“作**った!**”选项时，选择右边的“作**った**！”，菜单中就会追加隐藏菜目烤苹果。



◀选择「作った！」的选项。



▶查看菜单数量时就会看到30的数字。

隐藏小游戏：CHEF

在使用游戏的定时器机能时，在做料理的最后画面选择“作**った**！”的选项，游戏中就会追加隐藏小游戏，这个小游戏就是GAME&WATCH的CHEF。



▶从选项设定菜单也可以进入该隐藏小游戏。

真真假假 怪杰佐罗利 RPG

游戏中需要收集各种废品，按照下述顺序破坏三处树木和岩石后，就会出现大量废品，需要注意的是利用这个秘技后，一旦进行移动并切换画面后，废品就会全部消失。

条件1：砍断イモのはら左上的树木



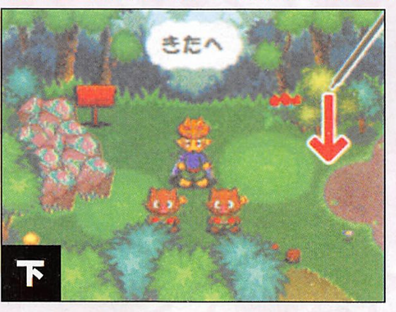
◀用触笔顺着向下的方向砍断树木。

条件2：破坏いわやま的岩石



▶用触笔点击岩石将其敲碎。

条件3：砍断ようかいの森右上的树木



◀同样是顺着向下的方向砍断树木。



满足以上三个条件后，在**イモのはら**就会出现大量的废品了，可以一口气收集很多哦。

马里奥篮球3on3 SPG

用触笔来玩篮球的《马里奥篮球3on3》中，满足一定的条件后，就能开启隐藏球场和隐藏区域，具体开启方法如下。



◀按照条件进行表演赛和巡回赛的游戏，就能开启隐藏球场和区域。

●新球场出现！

—— 日落海滩 ——



▲在夕阳映照下的美丽海滩，但是在落日的金色余辉下恐怕很难看清篮球哦。

—— 出现条件 ——

当NDS主机的时间设定为24小时制的16点到19点之间时，在表演赛模式中取得**ノコノコビチ**的胜利后开启。

—— 食人花园 ——



◀这个球场被包围在食人花吐出的臭气里，居然在这种情况下打篮球比赛……

—— 出现条件 ——

在巡回赛模式的**デイジ–ガ–デン**中，获得灌蓝三次后出现的食人花种子后开启。

●新区域出现！

—— 彩虹赛道 ——



▶这可是《马里奥赛车》中大名鼎鼎的彩虹赛道哟！

—— 出现条件 ——

在**ピ–チキャッスル**和**サンシャインロ–ド**中按照参考时间破关。

—— 不可思议森林 ——



▲▶满足条件后两个隐藏区域同时开启。

—— 出现条件 ——

在**コインハンタ–**中取得对战5连胜。



分享

“口袋妖怪”来了，只不过比较遗憾，小枫对这个系列一直提不起多大兴趣。虽然在数年前我的学生时代时，就曾经有N次想要耐心尝试一下本作，游戏也能硬着头皮打通一、两款，但却始终无法入迷。后来接触的主机和游戏逐渐多起来，对这个系列的感情就更加淡漠了。尽管如此，小枫依然还是很能理解有那么多如此喜爱这个系列的玩家的心情。我相信在《PG》的读者中，一定也有相当数量的“口袋饭”。虽然这一次小枫可能无法跟你们共同攻略研究这款被N多人期待已久的大作，但是我依然很希望可以分享到一份你们的快乐。希望大家都能在这次多年不遇的“节日”中玩得开心！



前辈

《标准掌机典藏2006》锐意制作进行中，内容自然是相当的精彩。想要收藏此书的读者朋友们请再耐心等待一段时间吧。虽然这次的典藏小枫并没有太多的参与制作（主要是《PG》这边的工作太忙了），但这次负责典藏制作的是以前也曾经在《PG》编辑部内工作过的菁子同学。此君文笔一流，又有着扎实的日文基础和多次策划制作专刊的宝贵经验，能力绝对远在小枫之上。作为后辈的我自然会密切关注典藏的制作情况，将第一手的资料奉献给大家，相信最后的成品一定会让所有人满意的。

PG STAR VOL.19

感谢

掐指算来，小枫离开家乡来到北京已经有整整一年的时间了。这段光阴虽然看似短暂，但是就我个人来说却感到十分的充实。这中间自己经历了许多人生中非常重要的事件，很想对那些在我生活和事业成长过程中给予我帮助的人们由衷地说一声：“谢谢！”

闲聊町

岚枫！！把你的BOSS找来！！BOSS！！我以读者的名义命令你，给枫兄加薪！！！（辽宁沈阳 赵明）

——引用一下某前辈的话："你让我加我就加啊？那我岂不是很没面子……"

秋天来了，天凉了，多穿点衣服啊！喜欢秋天，支持枫！（湖北荆州 熊潇）

——虽然实在无法对北京依然闷热的秋天抱以好感，但熊读者的嘱咐却让小枫感到意外的清爽。

小枫可别怪我，不喜欢PG BAR（林读者在回函卡最不喜欢的一栏中填写的是"PG BAR"）是因为——你要再一次改版了嘛，当然要喜欢并期待新版啦（笑）。其实PG BAR一直都不错，希望改版后能更上一层楼。（上海 林辰）

——开始刚看到PG BAR被填到最不喜欢的栏目中时着实郁闷了好一阵的说。

枫哥，有件事拜托您，如果俺中了头奖就不必；没中的话，就把邮票钱被报了吧。（山东胶州 丁仲吉吉）

——我也有件事想拜托丁读者，如果你中奖了，别忘了把快递费也给我报了。（以上纯属玩笑）

枫仔大哥啊，论职业你是白领；论知识你是骨干；论才华你是精英，所以我称你为"白骨精"！（广西崇左 马济超）

——感情当年"史大哥"创作的超强RPG剧本《西*记》中的"白骨精"是位精英骨干级的白领NPC啊！

我的SP被偷了，5555……不过旧的不去新的不来。（浙江湖州 方铭龙）

——宽心者，成大事也。方读者还真是想得开啊，下次记得丢东西的时候优先丢到我家门口哦。

考众小编几个问题，特别的是枫：1=5、2=10、3=15、4=20、那么5=?

………………

想到了吗？5=1啊！笨死了！！

——我绝对不承认曾经猜过5=25……

枫：旧事重提，还是抽奖的相关话题。记得之前小枫关于这件事情"絮叨"的也不少了。虽然在一段时间内有所好转，可是在我整理近2期回函卡的时候发现其中竟然有近一半的读者在回函卡上只写了"请给我**主机！""我要中奖！""为什么我投了**期回函卡还不中奖？"之类的留言。不是小枫想抱怨，而是这样的回函是不是真的太多了点呢。中了奖大家都开心自然是好事；中不了可能是运气不好，过分叫真就不太好了。很早以前我就说过，大家没钱买主机，对游戏企盼的心情我都理解。不管怎么说，小枫也是过来人，也经历过那样的心情和时代。但是有一点我必须再强调一下，千万别把这样侥幸的事情当做是自己实现梦想的捷径，先懂得如何去付出，再来索取回报吧。下面是来自山东济南的年仅14岁的李昊泽写的关于中奖的回函内容，小枫为李读者小小年纪就能够如此懂事而感到相当的欣慰。

"目前我正在努力赚钱买个SP啊，PSP和NDSL就不行了，太贵了！赚上一年也买不起啊，希望通过抽奖得一个……命苦啊……

每天5元，一个月150元……近半年就是一台SP，不到一年一台NDSL，一年左右就是一台PSP……中途还有让他降价的时间。时间是伟大的！枫哥，你说对吗？"

如果大家都能够像李读者一样持之以恒的去坚持、去努力，那么就没有实现不了的目标。小枫还想很诚恳的告诉大家，中奖与否跟写不写那些留言没有任何的关系。无论你在上面再怎么求小枫也无法给开这个后门，这是必须对大家一视同仁的。相反，回函卡更大的作用是增进读编之间的交流，如果读者投回函的目的只想中奖，那么不妨什么字都别写了。小枫看读者的回函都抱着相当大的热情和耐心，如果只是这样的内容，再加上有些读者朋友的字体并不容易辨别，不仅浪费时间还会消磨人的耐性。我知道我这样说，会有一些读者不爱听，会觉得我在抱怨大家。小枫希望大家能够将心比心的想一想，也希望大家能够理解我和众小编们的心情，拜谢了！

←来自北京赵鑫读者回函内容，大家渴望游戏的心情小枫又怎么能不了解呢？另外请赵读者把没有收到的具体奖品内容告诉小枫方便尽快查证和补发。



63期的《FF3DS》同捆攻略特辑是近期的一个大事件，也是杂志的一次全新的尝试。通过回函反馈读者们各抒己见，发表了自己的看法。这个项目在制作之前，小枫就预想到了读者的意见会有比较大的分歧，下面还是让我们具体看一下吧。

○对攻略特辑持肯定态度的读者：

◆完美！《PG》好久没有出这样详细的攻略了，我虽不是FF的FANS，也被震撼了！（北京 孙然）

◆肯定是非常好！本期是至今为止我最满意的一期，充实！值得收藏！攻略详细，介绍仔细。（安徽马鞍山 姚为稳）

◆小编大人的《FF3DS》攻略写得太棒了，我看完后睡觉梦见了各式各样的“F”型字母……希望《PG》以后能经常出这样的特辑！（安徽淮南 高明子）

◆赞！经典游戏应该有此待遇，加厚出版带全面的攻略和研究，这样的模式应该Go on！（河南郑州 李萌）

◆GOOD！如果以后都有这样的特辑，相信会有更多的读者来买《PG》。（湛江 郑嘉文）

×对攻略特辑持否定态度的读者：

◆这次《FF3DS》攻略做得很好，但对于没有DS的玩家，多掏钱买杂志，有些不公平，希望以后可以分开来卖。（江苏南通 周亦峰）

◆为什么硬要加个《FF3DS》特辑，我又不喜欢就要多付2元？！好无辜啊！（广州 邓国安）

◆不喜欢这种强卖的方式，虽然表面上看起来比较超值。（浙江 方亮）

◆单是特辑就没什么问题，但合订像是强卖，不管价格多少。（广东佛山 伍海宁）

◆哎！我对《FF》系列没兴趣啊！（四川内江 滕玺）

在制作63期的过程中，小枫比较担心的一点就是我们的读者中到底有多少喜欢《FF》系列的玩家。虽然《FF3DS》的素质毋庸置疑，但毕竟是16年前的作品，很多年纪偏小的读者一定不会对其有太深的印象，《FF》系列虽然在家用机平台可以用呼风唤雨来形容，但是在掌机上的人气却远不如《口袋妖怪》等恐龙极的系列。还有就是DS系主机在国内的普及率也有很大的影响，没有游戏，再好的攻略也体现不出它的价值。据小枫统计，这一次读者对63期合订本的正反两方面的评价比例大概在6：4。虽然一些读者对于这样形式的合刊表示出了抗议，但也多集中在“强卖”这一点上，就攻略本身的内容大家基本给予了一致的肯定态度。这点来说应该是我们考虑得不够全面，没有更多的为一些不喜欢《FF》系列或者没有DS主机的读者着想。以后的攻略本估计都会以单行本的形式制作，这样大家就可以各取所需，少了许多不必要的困扰。





一年一度的游戏盛事东京游戏展（以下简称为TGS）于9月22日在一水相隔的日本盛况开展。因为今年正巧是家用主机的大战前哨，又没有老任的出席，所以这界TGS显得跟国内掌机玩家没有太多的关系。不过没关系，小枫还是找到了一些大家能够感兴趣的话题，不信请看下面这两张“无敌美型”COS图：



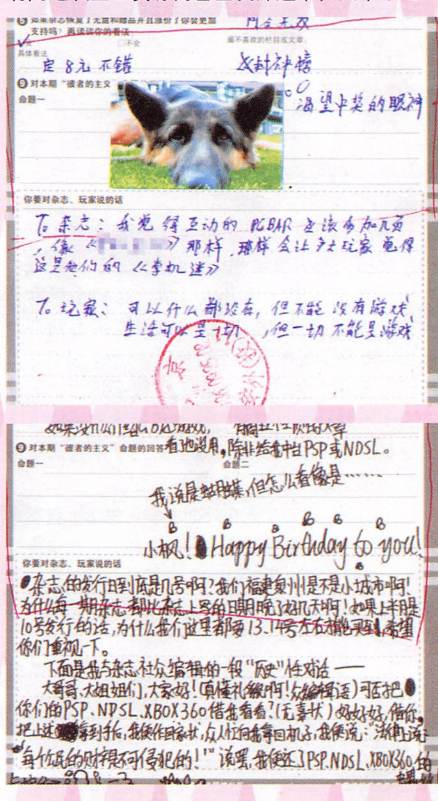
←看了半天也搞不清楚这个「嘉米」的COS者到底是男的还是女的……



←强到没边的《逆转》COS，尤其是成步堂的头发和真宵的“板牙”让小枫无语多时……不禁默念起来：“COS是一种精神……COS是一种精神……COS是一种精神……”

“彼者主义”的意外收获

因为页码的关系，62、63两期的“彼者主义”被临时取消。小枫一时粗心，却没有把回函卡上的相关调查内容也删掉。很多读者都在回函中问小枫找不到“彼者主义”的问题，还有少部分读者利用这块空白资源而自由发挥起来，其中不乏一些极有创意的作品，在这里给大家分享一下。


渴望中奖的眼神

你要对杂志、玩家说的话

To 杂志：我觉得互动的PG BAR 应该多加几页，像《……》那样，那样会让广大玩家觉得这是他们的《掌机迷》

To 玩家：可以什么都没有，但不能没有游戏
生活可以是一切，但一切不能是游戏

对本期“彼者的主义”命题的回答

我说是蝴蝶，但怎么看像是……

小枫！Happy Birthday to you!

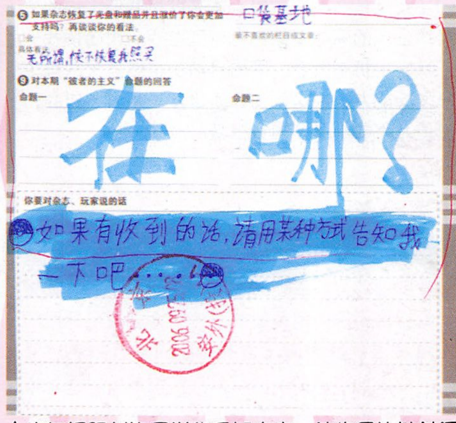
你要对杂志、玩家说的话

杂志的发行日到底是几号啊？我们福建泉州是不是小城市啊！为什么每一期杂志都比杂志上写的日期晚了好几天啊！如果上半月是10号发行的话，为什么我们这里都要13、14号左右才能买到，希望你们重视一下。

下面是我与杂志社众编辑的一段“历史”性对话——

大哥哥、大姐姐们，大家好！（真懂礼貌啊！众编辑语）可否把你们的PSP、NDSL、XBOX360借我看看？（无表状）好好好，借你。把上述……拿到手后，我便作回家状，众人忙向我拿回机子，我便说：“法律上说每个公民的财产是不可侵犯的！”说罢，我便还了PSP、NDSL、XBOX360。

←上海的邵辉读者更有创意在上面贴了张不干胶……“渴望中奖的眼神……”


在 哪？
如果有收到的话，请用某种方式告知我一下吧……

↑广东揭阳刘钦同学的回复内容，这也是比较普通的一种涂鸦方式，用彩色大字来提醒小编找不到相关问题。

←福建泉州的谢佳林读者，干脆在上面写下了对小枫生日的祝福语，非常感谢！不过你那个真的是蝴蝶吗？

来自甘肃兰州张士锦读者更是强人，既然没有“彼者主义”的题目干脆自问自答，“问：你对小枫的生日礼物（就是叉盒子三百六）有什么感想？答：一个字，抢！”

邮票风波

读者大人都来自五湖四海，这每期成百上千的回函卡也同时附带着各种不同样式的邮票。不过近日小枫却发现了一件非常搞笑的事情，跟大家在这里说说。

不知道是有意还是粗心，一位读者将一张邮票样式的“黑猩猩”不干胶贴到了回函卡的邮票位置上，更让我感到奇怪的是这张“邮票”竟然是63分的？！有63分的邮票吗？我问了N多人，没一个人知道……

估计邮局的叔叔阿姨们也比较无奈，在上面贴了“改退批条”，其中在原因栏上有这样几个原因，前四个都是印刷体：1、原址查无此人；2、迁移新址不明；3、原写址不详；4、欠资，请补贴邮票60分后再寄；最后一条是有人用油笔写上去的：5、请贴邮票……



↑仔细看不干胶的边缘的黑点，是印上去的，而不是真正邮票的那种锯齿形状，最让小枫喷饭的是邮局的工作人员不仅盖了戳并将其寄到了编辑部……

山东淄博 杨恩清 **最近借同学的GBA玩（本人的借给别人了至今未归），他的那个不管什么方面都比我这个好多了。有次被母亲大人发现，从二楼仍了下去（大约3-4米），竟然安然无恙，一台Made in China的GBA质量也能这么好？**

枫：先感叹下你同学那台GBA的皮实，再更正下杨读者的一个错误认识。不管是GBA还是什么其它主机，本来就是我们国内的生产线生产的嘛。不信你可以到游戏店里随便找一些其它主机来看看。国内目前的虽然还欠缺自主研发的能力，但是代工的质量还是相当不错的，可千万不要小看"国货"哦。

安徽合肥 朱子千 **枫哥，我在的班是全市最好的，是通过全市范围考试选出来的。我们不仅要瞄紧高考，还要在各种竞赛上拿奖，我们的一举一动全市瞩目。我爸妈觉得很骄傲，但是我的压力很大。周围的同学都很厉害，巨大的压力有时会压得我喘不过气来，心爱的掌机和日语都只能暂时放下，而且也很少有时间去和周围的人交流，现在《PG》就是我唯一的心里寄托了。**

枫：其实朱读者不必这样的不悦，你是很优秀的，小枫也为你而感到骄傲。至少在学习上你取得了很多人所无法企及的成绩，这已经体现了你的价值。压力大，这是肯定的事情，虽然小小年纪就担负这样的压力对你来会有些残酷。但社会本身就是残酷的，等你进入社会以后就会更加真切的体会到。现在虽然失去了很多，但以后你能够得到的回报也很多，这都是有关系的。不过，适当的放松和休息是应该的，多跟自己的父母去沟通吧，掌机和《PG》都是不错的消遣方式，凡事只要有"度"，就不会有不良的影响，你说对吗?

上海 吴自杰 小枫，我用GBA补贴，加了400RMB换了一台加亮版的SP。我怀疑是二手的，说明书是皱的，充电器上标的是任天堂，而没有神游的标志，连认证单也没有。JS说是从广州发到这里来再包装的，我好像被骗了……T_T

枫：GBA+400大钱……这个JS还真是"J"的可以，现在全新的加亮版SP也不过是500元左右，难不成一台二手的GBA只值100块钱？虽然我不敢100%确定，但也有九成左右的把握认定你那台SP有问题。如果是神游的机器怎么可能会从广州发到这边来再包装，神游的生产线可是在苏州啊，再说根本就没有到零售商那里再包装的规矩。小神游的加亮版SP，它的电源一定是直插，并且上面有小神游的LOGO。你这台SP很有可能是用二手机器拼凑而成的。

还是老办法，拿着这本《PG》去找JS理论，如果他想赖帐，咱们就在全国范围内"通缉"他！

黑龙江哈尔滨 王凯 **考上大学前《PG》总在身边，所以只认为是给生活快乐；考上大学后来到一个陌生的地方，这时才发现，《PG》就像一个亲人，给我家的感觉！这期《PG》是我大学生活中的第一本（之前到处都找不着，今天却无意间在学校的书报亭）发现。感动！超级感动！最后祝小编们健康快乐！**

枫：很能了解王读者的心情，当初小枫离开家乡走进大学校园时也因为买不到杂志而着实难受了好一阵，不过那时还没有《PG》，所以主要看《电软》。当时跑了许多地方，却怎么也买不到杂志，直到将近半年后才在一家书店里寻觅到了熟悉的身影，拿到久违了的杂志就好像多年不见故友一样，非常的亲切。

王读者自己一个人在外面上学，生活上自然会苦一些，但是却能够锻炼你的自立能力，也是件好事吧。希望《PG》和众小编们能够成为你最大的后援和支柱，帮助你完成这来之不易的大学历程。

上海 薇¢云上 **你们的工作业绩着实惊人，所以作为一名读者，我觉得有义务写封信慰问下，最心疼的就是枫，总能看见他满篇字稿乱飞，效率算是感英超美了。呵呵……记得你曾说，自己是个蛮（看样子你是南方人，会用"蛮"这么软的词）自我的人（这么看来又像北方人，似乎南方的妻管严现象比较猖獗@_@。到底是南方人还是北方人呢……拿朵花过来：南方人……北方人……南方人……）喜欢将自己认为是对的观点始终贯彻下去，不轻易放弃和改变。这点我很欣赏，因为我也是这样。**

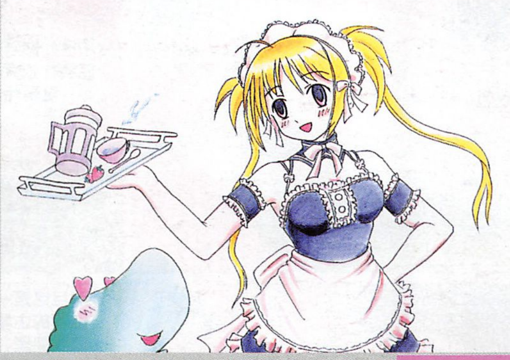
枫：很抱歉，因为篇幅关系，薇¢云上MM（注意下次写信时请附上真实姓名）读者的两封信只能被节选成这么一小段，不过可以保证信的内容我全有看过。也十分感谢你对小枫我和整个PG团队的支持。其实小枫实在不算是个很努力的人，因为编辑部里比我努力的人比比皆是。大家都在用默默无闻的付出来换取杂志的进步，我只不过是个出来说话的罢了。最后提下我是北方人，大学时受寝友影响现在说话的确是有些南方味儿了。

※本期PG女生帮将暂停一期，以后变成不定期栏目。望希望加入的女生读者积极报名！



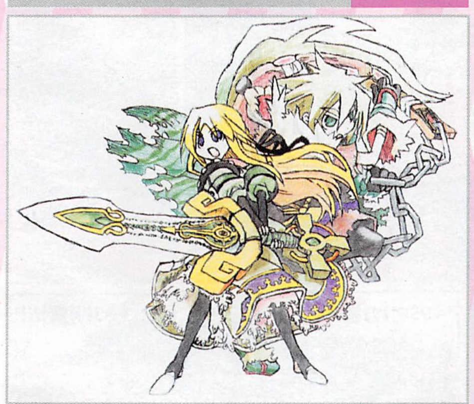
想了又想，还是不忍心让这张闻太师的画稿埋没在我的抽屉里。

广东湛江 廖金城



之所以选用这张画，是因为女仆装太可爱了，虽然我不是女仆控吧。

上海市 紫铃

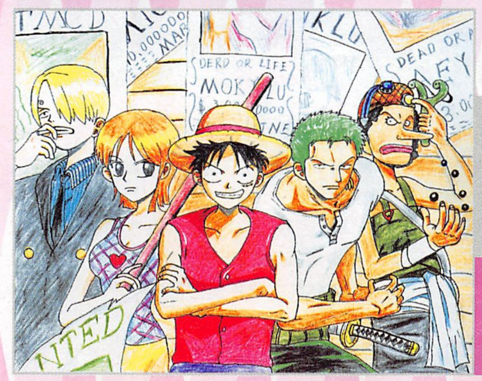


整体构图还不错啦，但是细节部分的处理还需要加强哦！

广东珠海 叶荣树

非常清新的画面，本期TOP1是你的啦，顺便回答你的问题：A4一半大的画稿也可以哟！

天津市 刘春煦



《海贼王》的剧情终于告一段落了，不错不错！

河北承德 李纵横

我、我、我……又犯了一个弥天大错，在炎热的酷暑让紫铃MM感到透心凉。对不起，我再次道歉，并且严正声明上次把紫铃的性别当作男生是一场误会。不过收到了紫铃MM本人的照片，还真是开心哦！

不知道大家的国庆过得怎样，反正小编们还是相当繁忙的，短短几天假期要陪家人朋友一起过节，还不忘玩游戏。身体还没有彻底放松，就又投入到本期杂志的编排工作中去，为了读者朋友们，我们不觉得辛苦！







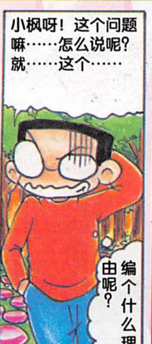






















枫宇外传

陈： 小枫！第一集《枫宇传说》来了，哈哈！这回我的漫画要上杂志了，心中无比激动！爽啊！但也向小枫说声对不起，和你聊QQ时把你气坏了，我真的要好好学习一下了！

枫： 知道就好！都给我气病了！

陈： 还有就是，在你工作的时候，而且很忙的时候和你聊QQ，太对不起你了！

枫： 知道就好！工作时打乱我的思路，你会死得很惨的！

陈： 不过，今天你在QQ上给我看的烧录卡，爽死我了，小枫太好了，让我先看了一下！其实我有一个中奖中的IDS，不过就是没钱买卡，只能先玩GBA了！所以我才总问你我的单幅能否上图区的TOP1得烧录卡，让你很为难，SORRY！而



未完待续

我在QQ上说的读者的信漫画化，你有些没理解我的意思。其实是四格漫画化，画那种写得比较有意思的信，一期一个！

（读者乱入：我的信变成漫画了！太有意思了！好玩！）

陈： 这样的事情，可以激发读者向杂志社写信的热情，说不定就能变成漫画了。但缺点是写出真情实感的信太少了，或者有的读者认为自己的信很有趣，但没被漫画化而表示不满。这种情况很容易发生，所以是个不成熟的点子！如果小枫能认同这点子的一部分的话，改一改！变成一个好点子就是。我也不是要把PG BAR改成半漫画的栏目，我认为杂志要抓住读者的需要！让读者喜欢！我身边80%的青少年爱看漫画而游戏杂志80%的读者也是青少年！（以上数据是个人估计）

枫： 别白唬了，没地方了。光你一个人说了……





《黄金太阳 失落时代》中，在富士山（地之岩）打死大蛇后回村，那个被救的少年要我回大蛇那里看，好像说留下了一把剑——天之丛云，这把剑怎么拿？

（广东省高州市 梁心玮）

A：与大蛇战斗，胜利后得到精神力“沙化”。使用沙化，到小河流尾端调查，得到天从云剑。







GBA游戏有时老掉档，如何永久保存？用记忆棒可以吗？如果可以多少钱一个？

（北京航空航天大学 吴穹）

A：可以通过买记忆棒来保存存档，记忆棒价格在10元左右。



我用SC-SD卡想玩GB游戏，应该怎么办？新产品DSLINK是否支持待机？

（河北省唐山市 石金龙）

A：可以用GOOMBA把GB/GBC游戏转成GBA的，然后再用转换软件转换，烧到卡里就可以了。

DSLINK支持待机，而且比较完美。



我玩《牧场物语 矿石镇的伙伴们》已经有半年了，有几个问题想请教一下：

1、医院的MM怎么会有绿色的心呢？

2、教堂右边的门怎么打开，听说有剧情，但什么时候才能发生呢？

3、家中的电视一个栏目《初次体验快乐牧场》说有另外获得别墅的方法，是什么呢？

4、镇上的空地以后会变成什么地方呢？

5、木匠不帮我增筑了，每天都不想干活，怎么办？

（浙江省丽水市 徐坚）

A：1、说话也会加好感的。

2、神父美梦成真事件：条件是周三下午4点以后。主角一进门，神父就对主角说刚才他在忏悔小屋里面睡着了，梦中有人告诉他最近会有好事发生。这时出货者出现，告诉神父想要的东西已经来了，神父很激动，并且得出了“睡在忏悔小屋真好”这样一个结论……不过剧情中没说“那东西”是什么。此剧情发生后教堂右边的门便可以进入，秋天里面有一个蘑菇，一个毒蘑菇和两个松蘑，冬天里面有一个白色草。　神父偷采蘑菇事件：条件是要和神父的好感度高。主角在秋天星期一和三PM4:00-10:00下去教堂，会发现右边的门没上锁，好奇的主角进去看了看，发现平常看上去非常温和的神父，没想到却这么不老实，背地里偷偷采摘松蘑。刚开始神父想用扫后院为借口，结果被主角54，神父便说出了实话。并且用“以后主角可以随便出入”为条件，让主角替他保守秘密。此剧情发生后同样教堂右边门可以进入。

3、结婚50周年妻子送的别墅以及和NGC版牧场美丽人生联机得到的别墅。

4、那是别墅的空地。

5、送他东西和他对话直到他对你好感高了就会再开工的。



1、《口袋妖怪 金/银/水晶》中，雪拉比怎样捕捉？

2、《光明之魂2》中，怎样复制金钱或别的？

（上海市卢湾区 施毅）

A：1、雪拉比是官方活动时赠送的妖怪，理论上在这3个版本中不能捕捉。不过，用金手指修改遇敌种类可以在这3个版本里捉到。此外，部分D版的《水晶》中修改了捕捉雪拉比的剧情，具体如下。

先打到第三个道场，然后去口袋妖怪中心，恢复两次，出来时护士会给你一个精灵球，不要使用。回到造精灵球的地方，跟他对话，会给你一个东西。最后到森林中类似信箱的地方，调查后

雪拉比会从上面飘下来（LV30），就可以捕捉了。

2、把矿石和金钱放在铁匠的架子和手上，问是否打造的时候选否，然后把钱袋替换到矿石的位置上，再把钱袋挪到铁匠的手上，最后选否，这样就多复制出一倍的钱了。



1、《KOF EX》中，3组隐藏人物怎么选？

2、《光明之魂2》中，怎么让道具店小女孩的家人回来？我把传单给了，但还是不回去。

3、《光明之魂2》中，光明神殿中要放哪4样物品？

（上海市闵行区 沈佳伟）

A：1、选择主角队通关一次，分数达到50000就可使用八神。

选择饿狼队通关一次，分数达到50000就可使用吉斯。

出现八神和吉斯后，选三人后（或一人），将光标移到最下面的英文字，按A键就可以用K'队做援护了。

单任模式选择VERY HARD通关一次，分数达到50000就可使用山崎龙二做援护，使用方法同上。

2、随便打过一个区域后就可以回来了。

3、《光明之魂2》合成公式如下：

治愈之滴×4=治愈之水

女神之泪×4=希望之光

治愈之滴×2+女神之泪×2=ソウルリターン

きのこ+キノコ+药草×2=解毒药

S+E+G+A=ふきだし22

G+O+A+L=足球

G+A+S+E=コメの箱

S+O+U+L=ソウルのお守り

古代の机械+古い机械+土星の机械+ユメの箱=50000G

カブトムシ×4=カブト

クワガタ×4=4000G

1ガバス×4=クラ通

マグロ+イカ+タマゴ+カッパ=特上寿司

バッタ×4=フエイスコイン

ねこ+犬+ぶた+ひつじ=アニマルキャップ

ヨ-グルト人形×4=ヨ-グルトのソウルl

同等级的魂×4=高一级的魂



请问GB版《牧场物语3》男生部分的稻草人应该怎么用呢？我的女同伴给了我一种叫“侍春草”的种子，应该怎么用呢？

（广西省南宁市 韦宝华）

A：稻草人放地里任何地方生效，种子不会被鸟吃掉，种子当然是种下去了。

（GAMERSARA）



我有几个关于GBA《牧场男生版》的问题。

1、能否看到与MM的爱情度？

2、在地里看到有小狗不动是怎么回事？

3、小矮人各喜欢什么东西？

（辽宁省辽阳市 于湛）

A：1、只能看心的颜色，具体数值看不到。

2、被你关起来了吧。

3、全喜欢小麦粉和对应颜色的草。

（GAMERSARA）

包打听

Q：63期包打听：1、《王国之心》中，我最后一次和利库决斗，他有找蓄卡技，非常厉害，叫什么暗飞轮舞，是全屏攻击。打完以后还放出黑色火焰使索拉眩晕，有没有打他的窍门。

2、《王国之心》中怎样才能较高几率得到高等级卡片。我每次只得到4、5的数字，怎样才能多得9数字的卡片呢？

（河北省邯郸市 陈轩）

A：1、《王国之心》中，包括蓄卡技在内的所有攻击都可通过己方“0”卡片破解。所以只要掌握好“0”卡、回复卡、及续卡的时机，运用最简单的卡片攻击即可消灭游戏中的大部分BOSS。这是对技巧要求最低的BOSS战法。2、游戏中好像并没有什么方法能有效的提高高等级卡片的获得几率。不过我倒是有个小窍门可供借鉴：在游戏前几个世界的杂兵战中，可随机获得一种能“数字1-9逆转”的黑卡。而有了它，在战斗中发动后即可令获得几率最高的“1”卡，变成相反的“9”。不过此卡的效果仅可持续到再次续卡之前。所以需要多收集几张，才能在战斗中变相的提高己方卡片等级。

（三栖人论坛 崇拜约书亚）

Q：为什么在PC上用VBA模拟器玩《游戏王EX2006》汉化版中自由战斗中没有联机对战，只有挑战CPU呢？

（广东省中山市 李嘉润）



乾坤一棋定江山

文/绫小路文行

翔武：你的武侠情结最近越发严重了呀！
绫小路：你贵为掌机迷编辑，母仪天下，怎么睡觉还蹬被子？
翔武：喂，这跟你本次的标题没关系吧！每次开场要解说标题用意不是惯例么？好好的你拿《夜宴》的台词出来做什么？
绫小路：基本上，我的标题与刚才那句台词有着异曲同工之妙。
翔武：怎么解释？
绫小路：那台词是在忽悠观众，我是在忽悠读者。
翔武：-_-# 该死的狸猫，你总有嚣张不起来的那一天的！

事实证明，单纯的体育运动，早就不那么受人欢迎了。

倘若足球场上少了贝克汉姆，篮球场上的易健联只顾着拍牛奶广告，网球场上没了这个娃那个娃，估计这死守着电视机看比赛的观众都会少了一半。

尽管心里不甘，但也只有帅哥的力量，可以把少女们从夜店里把主妇们从麻将台上捉回来，乖乖地去弄清楚“越位”和“岳飞”的区别；也只有美女的力量，才能把那些天生都缺少运动神经的大老爷们，轻易地抓到电视机前，不再留恋于聊QQ看视频的惊险和刺激。

但如果帅哥和美女扎堆地凑在一起，不用我多说你也知道了，李宇春PK薛之谦，你觉得谁会赢？

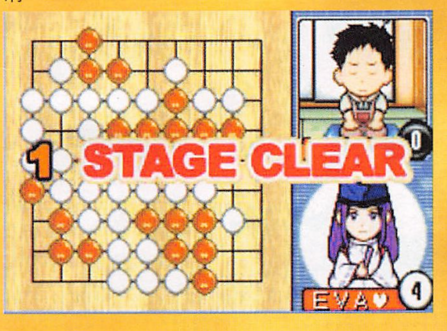
难怪少了田亮的跳水比赛，最近都没什么人去关注的样子。

所以不管是堀田由美，还是小田健，都非常明白如果只是单纯地把“围棋”作为题材的话，被尾崎南的“他X他”，CLAMP的“她X她”，赵忠祥的“它X它”（翔武：-_-# 又没让你把《动物世界》作为案例！）养刁了胃口的漫画读者，早就失去追看的兴趣而跑去做别的事情了。

于是这“棋魂”的一开场，就显得来势汹汹：貌似平凡而普通的初中三年级学生进藤光，在去爷爷家玩的时候，无意中在阴森恐怖的仓库里发现了一个看起来年代久远的围棋棋盘。令人在意的是，在棋盘的一角上，竟然沾有班驳的血迹！正当阿光在琢磨着血迹是因何沾上去的时候，一个绝望的黑影瞬间向他笼罩过来，随即阿光眼前一黑，就什么也不知道了……

故事的叙述就是这么简单明了，事实上，作为一个恐怖故事的开场，有正太有老头有血迹有

阴影，从综合要素上来说已经完全具备了万事，差的就是那如何描述正太被蹂躏老头显原形的东风而已。再加上“棋魂”的名字本身就足够耸动，即使说是将来的剧情会发展成，该正太为了报复人间于是每一枚棋子都成为可以操控的武器，这东京巴比伦式“阴阳师进藤家族”与“召唤师藤原家族”的生死宿命也着实赚人热泪——“阿光，我……你……”“风声太大，我听不清……”“…………”



在“棋魂”正式出现在我们眼前之前，尽管小田健凭借他那画美少年画得出神入化的功力，着实会留给人们以极深的印象，但由于缺乏可以显示水平的代表作，所以大多数人对于他的称呼依旧还是停留在“他就是那个画了《浪客剑心》的漫画家的师傅”阶段，其实质性的地位，大约与“他就是那个因为脏话门露胸门事件而名声大噪的厉娜的化妆师助理”有着异曲同工之妙，就像你们会像“这就是那个常常在绫小路的文章里吐槽尽管不情愿但还是要帮他排版的编辑”这般形容翔武时所用到的语气一样，轻蔑的意味是相当明显的。（翔武：好好的你又扯到我做什么？！）

藤原佐为，平安时代的宫廷棋士，由于被人陷害而投水自尽，但由于渴望下棋的心情过于强烈（也就是传说中的“怨念”），因而附身到了棋盘上，等待着几百年一次被有缘人发现，并借助这个人的肉身，重新降临于世间再次不断创造出围棋的传说。

他就是这次漫画里的主角——你说主角是阿光？都说了这是一个以貌取人的社会了，所以单就这一先决条件来说，佐为那一出现就高帽折扇半点朱唇的打扮，早就将读者的心牢牢抓在手里了——“呀呀！是安倍晴明呀！”“唬，都说了这是围棋漫画了！”

因此除了被鬼附身这么一个稍微有点不合情理的设定，是为了博取读者的兴趣之外，接下来漫画大篇幅去展现的主题，依旧是在平时绝对能困死一帮少男少女的围棋“运动”——只有手臂和手指每隔半个小时左右才稍微晃动一下，这种“运动”想不困死人也真奇怪了。

不过就算可以理直气壮地出去吼一声“我被鬼上身了”也没什么可以值得骄傲的地方。主要是因为上了阿光身的这个鬼，非但不狰狞凌厉心狠手辣，反而貌美亲切心灵手巧。别的鬼上身不是要用刀割邻居的喉咙就是要拿弹弓打你家玻璃，再么就是电锯惊魂或者连续发短信骚扰别人，这佐为不吃人不嗜血不发脾气不抽烟喝酒，无聊的时候可以聊天做伴，历史题目遇到麻烦的时候还能当成参考书，再加上没事就笑得跟花一样赏心悦目，这鬼做到这份上也实在够格去参加评选“十佳好鬼”的提名了。当然，被鬼上身绝对不是跟吃了臭豆腐之后嚼块口香糖就能掩盖过去那般稀松平常，佐为哪里都好，就是棋瘾特大——这大概就跟有人痴迷于烟酒一样，有鉴于标题必须美化后能动人心魄的道理，所以我们大可以在看到一些家庭伦理片里的父亲在喝醉之后殴打老婆孩子时，发出“这就是烟魂和酒魂啊”之类的赞叹。

想当然也不会自找麻烦的阿光，隐瞒了被佐为附身的事情，偶尔为了清静一下耳根，会跑去下两局棋以满足佐为的欲望——不要太开心这只是个喜欢下棋的鬼而已，不杀人放火也并不代表就值得庆幸，倘若遇到一只爱织红色袜子的鬼，你还会觉得是件能炫耀的事情么？

然而佐为毕竟是平安时代最厉害的棋士，也正是他的附身才成就了本因坊秀策这个历史上最伟大的棋圣——我该怎么泪奔于这些作者的想象力呢？下次再出现名为“诗魂”的漫画，讲述一个千年老鬼为了追求诗道的最高境界而一直徘徊于人世，甚至曾附身在李白身上成就了这个历史上最伟大的诗人这么一个故事，我也不再会表现出过多的惊讶了吧——于是当连棋子都不会拿连棋盘都看不懂的阿光，下出了一手手震惊围棋高手的绝妙棋局之后，阿光，或者说佐为，宿命般的对手终于出现了：塔矢亮。

正像所有的漫画都会制造冲突以吸引读者继续关注一样，柯南之于基德，樱木之于流川，四月一日之于百目鬼，绫小路之于翔武……那么进藤光理所当然的也应该之于塔矢亮了。不过说这些人彼此保持着对手的关系也不尽然，从相互对抗到惺惺相惜，再到条条大路通BL地一直感情顺利发展下去，于是围绕着进藤光和塔矢亮之间铺展开来的漫天蔷薇和牵牛，是那般的光辉灿烂绚目缭绕，而看到因为输棋的小亮向阿光坦然地喊道“我要追你”这般光是字面上的歧异就能惹人好一阵脸红的情节时，我内心里第一时间浮上来

的念头就是："我死也不要跟翔武配在一起呀呀呀！"（翔武：#-_-凸 我认为你是活腻了？！）

塔矢亮，天才少年，身为塔矢名人的儿子，在围棋上有着出人意料的天分。谦虚懂事温柔还英俊，那一笑出来满天地都是花朵在绽放，尽管梳了一个极其诡异的发型，但在剑眉星目的衬托下，所引发的还是铺天盖地的"好帅气啊"的赞美——换作是个普通人，有本事你把塔矢亮的发型安到学校园丁伯伯的头上看看？绝对宁死也坚持伯伯剃光头的人都有。

尽管漫画里一直强调着小亮是阿光"宿命"的对手，阿光曾是小亮"宿命"的敌人，二人快乐地朝着神乎其技的境界进发是"宿命"的决定——但举凡一跟"宿命"扯上关系，再怎么天真无邪的故事也都会被蒙上暧昧的光晕。不信你试试用"宿命"造一个最平凡的句子：王大妈家的黑狗与李大伯家的花猫，在街角"宿命"地相遇了——怎样，这黑狗与花猫的关系立刻变得不寻常起来了吧？！（翔武：你到底都在想些什么东西啊！）

原本还只是你挑战我我挑战你这么简单的去对弈，不过之后却直接刺激了阿光立志走上职业棋士的道路，多少还是有点出人意料的。尤其是阿光在面对别人关于他为什么总咬住小亮不放的质疑时，张口就回答道："他是我的……"由于剧情为了体现阿光矛盾又复杂的心理，刻意在对白里省略了后面的"对手"两个字，但单就一句晴天霹雳般的"他是我的"，在同人女的耳朵里早就有如爱的告白一样，瞬间就将光与亮的距离给拉近了——而且你看看两人的名字："光"和"亮"，活脱脱天造地设的一对，现在就算小田健跳进东京湾也洗不清了。

如果仅仅只是那稍不留心就会被忽略掉的四个字，还不足以被反复地抓来当成是恶趣味肆虐的基础，在北斗杯的比赛开始前，面对着无处可以寄住的年轻活力还英俊的社（"英俊"是重点！），小亮再次爆发出了惊人之语："去我家吧……我一个人……"稍微有点常识的人都知道，凡是在父母外出主角共处的场合，势必会爆发出一些让人脸红耳热的事情。

虽然佐为的实力一直成了漫画中最不可逾越的高峰，但当阿光真正领悟到了围棋的魅力之后，故事的重心就已经开始迁移，从"看佐为杀他们个片甲不留"，悄无声息地变成了"看他们杀阿光个片甲不留"上了。其实说到阿光与佐为的这种关系，就很像是名人与绪方的关系一样，亦师亦友，也是对手，是追逐的对象。不过绪方的眼镜男形象实在太过深入人心，西装革履的外表下时而流露出让人寒毛倒竖的冷笑，再加上他与塔矢亮自小便在一起练棋，又对进藤光始终抱有难以琢磨的情感——啊啊啊，绪方大人啊，能被脱去西装的你侵犯，该是件多么崇高而又光荣的事情呀！

由于在日本的围棋界有着"头衔"这么一种特殊荣誉，所以赢得了"名人战"的塔矢行洋会被尊称为"塔矢名人"，桑原本因坊和绪方棋圣的名字也是一样的道理，因此"头衔保卫战"对于这些超级高手来说，实际性质与东邪西毒南帝北丐的华山论剑没什么区别。好在国内还没有类似的习惯，不然光是超级女生的冠军要被尊称为"李蒙牛"，大概就会有一群人要眼镜碎裂泪如泉涌了。

在阿光的学棋之路不断向前延伸的时候，那些一个个出现在他身边的朋友，一样是漫画中最值得珍藏和纪念的财富。明明是将棋部主将的加贺，尽管登场的次数不见得比围棋会所里的出租车司机来得要多，但他摇着纸扇把校服当披风的样子，早就深刻地镌刻在了读者的脑海里。而前有三谷，后有和谷的这么一个"友情陪伴"模式，也着实会让人怀疑到阿光不甘寂寞心怀叵测的行径。（翔武：心怀叵测的人只有你一个好吗？！）直到塔矢名人首次正式地以网络对弈的方式，与阿光代表着的佐为展开棋局的时候，整个故事的最高潮就此到来。

两个都是有着非凡棋技的人，也都是最接近"神乎其技"的人，原本生活在两个相距千年的时代，却阴差阳错地开展了一段关公对秦琼、强袭高达对哆啦A梦、独孤求败对东方不败的人鬼情未了式的决斗。如果不是因为塔矢大叔的造型实在缺乏再去被幻想的改进空间，不然这梦幻棋局的一结束，随之到来的就是成龙与金喜善跨越时空在半空飞舞的画面了——啊啊，成龙叔叔你那



满脸的褶子，实在不再适合去演绎浪漫爱情了呀！

可惜再好的电影，也总有谢幕的时候。当梦幻对弈一结束，完成了向“神乎其技”境界迈进这一梦想的佐为，终于也迎来了销声匿迹的命运。就在所有读者会一直抱着“亮与光幸福的生活着，佐为在旁边看着”的心态继续期待剧情的进展的时候，噩耗突然到来——话说回来，这读者都什么鬼心态啊？！

佐为的消失，是自漫画开始就笼罩在读者心头的阴影。所有都估摸着他最终一定会消失的，但难以接受的是，他竟然消失得如此早，又如此突然。尽管《棋魂》自始至终都洋溢着一种奋发向上的激励精神，但看着最好的朋友从此不再回来，眼看着阿光一路走来的读者，也难免会体会到他内心深处的无比伤痛。

也许在现实中，我们遭遇到这样一个白衣折扇长睫毛还抹口红的鬼，难免会爆发出“有鬼啊！还是个人妖鬼”的惊叫，但当樱花的花瓣将佐为的身影完全吞没的刹那，留在我们脑海里的记忆，永远都是，那绝美的笑，那绝美的身姿，那绝美的棋。

再怎么无法超越的困难，都远不及佐为的离去让人泄气。自佐为羽化之后，阿光的棋开始走入了新的道路，属于围棋的魂与歌，此时才刚刚开始咏唱。

2002年8月30日，日本棋院网站头条新闻竟然是动画片的节目时间预告，这与围棋有什么关系呢？原来，使日本、台湾和香港掀起空前围棋热的漫画《棋魂》已被改编成动画片，将在当年的那个时间于东京电视台进行播放。届时大阪电视台、爱知电视台、九州电视台等也将进行转播。

日本棋界也注意到《棋魂》这本漫画书的威力。日本《日刊围棋》8月发表的一份围棋白皮书称，日本围棋人口已由1998年的390万回升到460万，并认为这本漫画书对围棋人口的增长起到了关键的作用。在日本棋院网站的调查中，《棋魂》的发表被列为日本围棋2000年度的十件大事之一。《棋魂》发表后，还曾引起日本棋界关于“古代棋手厉害还是当代棋手厉害”的大讨论。《棋魂》的成功，日本女棋手梅泽由香里功不可没，她于1999年12月担任此书的顾问。身为普及围棋的大功臣，梅泽在电视台解说时便有过成功经验，她善于深入浅出地将奥妙的围棋世界展现给普通观众，连不懂围棋的人也往往被她吸引。《棋魂》在梅泽的指导下，同样具有清新易懂、奋发向上的风格，棋手对围棋的执著与斗志、面对胜负时的复杂心理，更是在梅泽的悉心诠释下感人至深。

于是，作为能够让所有被漫画吸引并转而对围棋产生兴趣的人们，可以迅速并有趣味地掌握围棋基本知识的工具，发行在GBA平台的上《棋魂》游戏就应运而生了——不愧是商家啊！连为了赚钱都能编出如此冠冕堂皇的借口来。

传统的棋类游戏，无论在电视游戏，还是掌机里都几乎是无人问津的游戏类型。不过如果有一个大受欢迎的漫画作品在背后支持的话，情况又会否有变呢？当GBA的《棋魂》正式发行的时候，在游戏界掀起的热潮实在是相当惊人，一时间连原本不是游戏爱好者的人，也争相买回游戏机和卡带，就为了能够与光和亮，以及佐为等人展开“神之一手”的对弈。

因为《棋魂》，我们同样可以看到更多凝神于棋局间的认真表情，听到更多棋子落定时清脆的回响。不得不承认，我们依旧是有梦想的一群人。总是会为了一个两个单纯到好笑的梦想，而义无返顾地投入了全身心的努力。还好，我们还有梦想，所以我们比起那些早就失去了目标，每天都找不到前进方向的人，幸福了太多太多。

那是存在于我们记忆里，跟梦想一同长大的秘密。别人从来不曾知晓，只有我们会小心翼翼地珍藏在心间。

每个人都有一个藤原佐为。如果他还没出现在你的眼前，那说明他还在你的梦中某个角落里沉睡——试着去唤醒他吧，因为我们的生命需要梦想的照亮。





人生无戏

当我蹒跚着从阴沉的迷雾中走出来时，发现照在脸上的阳光竟然亮的刺眼。

父亲用浑浊而深沉的眼睛盯着我和我手里的PSP，我顿时觉得自己的脸烧得滚烫。第一次用如此赤裸的灵魂去面对父亲，第一次觉得拿着自己爱不释手的PSP竟是如此罪恶。

我始终不肯承认，自己的成绩下降与玩游戏有关。但我清楚，其实是我始终不愿用一颗冷静而客观的心灵坦诚地面对现实。不知何时起，我整日与游戏为伴，为了走通《特鲁尼克大冒险》的最强迷宫而反复奋斗；为了在《机战R》中收得东方不败而苦练多蒙等级；为了在矿石镇的矿洞中挖到贤者之石而拼命S/L；为了海克托尔的最强能力而不断凹点……我以为我所做的始终是一种对钟爱事业热忱的追求，然而一次次下发的成绩但却残酷的昭示着：一直让我引以为傲的追求其实是我噩梦般的堕落。但是我仍然身陷迷途，并花了一年半的时间省吃俭用攒钱买了一台心仪已久的PSP。

拥有PSP的我在现实中充满了优越感，然而在良心的世界里却总也摆脱不掉对父亲的一份愧疚感。我知道我对掌机的热衷与痴迷，父亲是一清二楚的，只是他不说而已，他不愿用它的思想干涉我的生活，父亲相信我能够自律自理自强——父亲是如此的信任我，然而我又是用什么样的成绩去回报父亲，回报他褶皱的额头和那被岁月压弯了的脊背！

当我再次由于玩PSP而被发现时，父亲终于走进了我的房间。恨铁不成钢的父亲甚至现在也不知道这个黑色的有个大屏幕能玩游戏的东西叫什么名字。他指了指我手里的PSP，欲言却又止住，然后转身，走出了我的房间。我盯着父亲的背影，感受着空气中残留着的令人窒息的僵硬气氛，眼泪不由自主地流了下来。

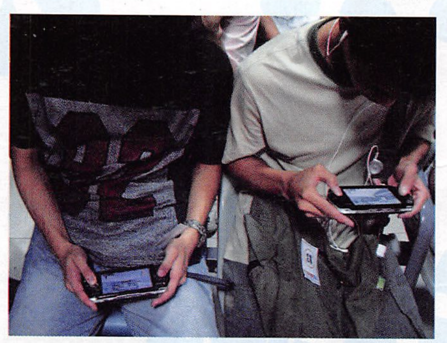
我恨自己，恨自己怎么这么不争气，恨自己又让父亲伤了心，恨自己深陷泥潭却无法自救。高中生活是丰富多彩的，我将这种多彩定义为游戏的世界。然而经过了这么多事，平心而论：现在我仍很爱游戏，但我更爱我的父亲，那是一种怎样的博爱，又是一种怎样的包容与理解！

马上就期末考试了，我决定先暂时放弃游戏，考一个真正的我的成绩，不为了前途，也得为了父亲那一头花白的发！

仅以此文警醒所有的学生玩家：你有权力选择爱或不爱游戏，但你没有权力选择逃避现实。

人生无戏。

文/宋扬



感人至深的经典

——评GBA新约圣剑传说

《圣剑传说》作为SQUARE的三大RPG名作系列之一，一直都以饱满的剧情、优秀的系统、华丽的画面备受玩家的好评，《圣剑》系列除了在SFC等家用机上推出过作品外，在GB、GBA、NDS等掌机上也分别推出过作品。纵观掌机平台上的三部《圣剑传说》，我认为当以史克威尔在2003年在GBA上发售的《新约 圣剑传说》剧情最为感人和优秀，今天就让我从剧情和一些细节方面来为大家剖析一下这部作品的优秀之处。





从剑圣波卡多对主角陈述的往事来看，捷玛三骑士之一的格朗斯公与魔族美女美杜莎本是夫妻，他们两人生有两个儿子，分别是哈德伯爵奥德

利亚与格郎斯新领主暗骑士施特劳得。从牢笼中的波卡多对自己往事的忏悔，和施特劳得的那句“我绝不容忍玛雅一族对我母亲的第二次伤害”，以及后来发现的格郎斯日记，可以推出这样一个结论：由于美杜莎背离魔界擅自与身为人类的格朗斯结合，所以受到了魔界的惩罚。当时奄奄一息的美杜莎和格郎斯将希望全部寄托于玛雅之力上，希望能借玛娜之力治愈美杜莎的伤势。但轻易动用玛娜之力会影响国家的安定和稳固，因此剑圣波卡多并没有答应格朗斯的请求，导致美杜莎因为病情加重被迫回到魔界，并被封印了全部关于亲人的记忆。眼见母亲的病情一日日加重，暗骑士施特劳得盲目认为玛娜之力是使人变得自私冷漠逐渐堕落的根源，他为了发泄对波卡多和玛娜之力的愤怒和不满而捕杀信奉玛雅女神的百姓，并致力于建造一个不依赖于玛娜之力的理想国。这股盲目的愤怒被老谋深算的旺达尔的影子朱利亚司所利用，于是一连串的悲剧伴随着阴谋接踵而来。



《新约 圣剑传说》的剧情跌宕起伏，悬念丛生，内容紧凑，毫无拖沓冗长之感。虽然主角依然走的是老套的复仇路线，虽然游戏最终BOSS汪达尔使用的依然是借尸还魂的老伎俩，但游戏结局并没有落入俗套。游戏中那把充满了神秘色彩的圣剑，其实也只不过是一个华丽的噱头。当主角历经千辛万苦从海底火山将那把早已锈迹斑斑的圣剑带回时，波卡多说出了实情：什么传说中勇者拿起了圣剑，圣剑发出太阳般耀眼的光芒，一切只不过是世人添油加醋的传说罢了，英雄捷玛直到最后都是在用那把锈剑战斗。圣剑并非是武器，真正的武器是人的内心，所谓的圣剑其实就是心中之剑，如果能以心中坚定的毅力使用手中的武器，即便是最平凡的树枝也能够化为最神奇的圣剑。

《新约 圣剑传说》不仅剧情做的非常优秀，角色塑造也非常成功。游戏中登场的人物众多，关系复杂，如玛娜之树竟然是波卡多的妻子玛娜所化，而波卡多竟然就是女主角的父亲等等。还有许多人物就算到了游戏的最后，还是一样谜云笼罩神秘莫测，如吸血鬼利伯爵和魔族贵族伊莎贝利，还有那个游走于各个BOSS之间，不听命于任何人，以吞噬亡者充满哀怨和忧伤的灵魂为乐趣的食尸男。《新约 圣剑传说》中的每一个人物，从主角到BOSS都没有绝对的正义和邪恶之分，没有绝对正义的主角，也没有绝对邪恶的反派，每一个人物都拥有闪光的现在和阴暗过去。游戏中的主角们虽然是正义的化身，代表着光明，但在朱里亚斯影子的暗黑意念力的冲击下，常常会显现出自身的阴暗面。外表刚毅处事冷静而受主角们尊敬的前辈波卡多，也有着知道妻子不可能再回来时将她送给圣域化身为玛娜之树的过去。而与主角携手风雨一路走来的女主角，也曾由于羡慕男主角家庭和睦而对其产生强烈的嫉妒心。无论什么人都有人性丑陋的一面，这样的设定在其他游戏中几乎无法看到，因此才让我对《新约 圣剑传说》肃然起敬。在感叹人性丑陋的同时，我们也应该看到那些高尚的情操，面对塌陷的戴姆塔，机器人马西选择了舍弃性命来拯救同伴，面对成为怪物的自己，阿曼达选择了放弃生命来拯救世人。而当主角放下圣剑用身体挡住被控制心智的女主角的攻击，只是因为答应过绝对不会与她动手，要一辈子永远保护着她。那些经典的场景和对白，难道不曾让你感动过吗？



从游戏略带悲情的开头就注定了它的结局肯定不会美满，果然，游戏中主角的亲人朋友爱人敌人一个一个死去，想要拯救所有人的主角到最后却发现谁都救不了。为了拯救世界就要牺牲同伴，当得知女主角是玛娜之树的祭品时，当得知唯有让女主角化身为玛娜之树才能拯救世界时，当面对朱利亚斯那句“将你心爱的女孩作为祭品奉献出去，就是你所认为的正义吗？”质问时，大家都曾和男主角一样产生过迷惘吧。最终当坚定了决心的男主角将圣剑点亮，用圣剑将朱利亚斯的野心埋葬时，当女主角微笑着与众人道别，和







母亲当年一样化身成为玛娜之树守护世界时，即便是再冷漠的人也会忍不住鼻子一酸吧。如此令人伤感的剧情配上近乎天籁的音乐，就好像一首命运交响曲一样，奏出命运的无奈和生死的无常。

在有些游戏中可以领悟到做人的道理，而《新约 圣剑传说》就是这么一款游戏。游戏中无论是主角还是暗影骑士都在以实际行动追求着自己的幸福，那么究竟什么才是幸福，拥有了什么才能算是幸福？这个问题的答案也许谁都说不清楚，一万个人的心中有着一万种幸福的标准，这个复杂的问题在一位npc老者口中有着极其简单的回答。幸福是能以平常心看待世间万物，幸福是能以包容心容忍身边别人犯下的错误。当繁重的生活压力压得现在的我们喘不过气来，当我们抱怨世态炎凉人情冷暖，自己得不到想要的幸福时，请好好思索一下吧，究竟什么才是幸福，怎么样才算幸福？我认为这也是游戏想要传达给我们的一点启示。





《新约 圣剑传说》在我的内心中从未被淡忘过，或许经典之所以能被称为经典，就是因为无论经过多少时间，依然能保持原有的韵味吧。

文/chaos98



《圣魔》中伤感的爱情

“所罗门王用黎巴嫩木为自己做了一顶华轿，用银做轿柱，用金做轿底，垫子是紫色的，里面铺的是耶路撒冷众女子的爱情。”——《圣经》

爱情作为人类最伟大崇高的感情之一，一直都是被广泛运用作为各文学影视游戏作品的一个重要组成部分。几乎每一款游戏在主角打倒魔王拯救世界的主线之外，一定会为男女主角安排一段缠绵悱恻的感情戏，无论是以爱情悲剧著称的《最终幻想》，还是以大团圆结局闻名的《樱花大战》，爱情似乎才是除了拯救世界之外恒久不变的主题。然而就好像美学中最完美的一种形式是不对称，爱情中最凄美最伤感的一种形式无疑是悲剧，相比皆大欢喜的美满结局，生死相隔的悲剧结局无疑更能震撼人心，所以几乎没什么人



会记住《樱花大战》的结局，却有很多人对《最终幻想》的结局印象深刻。于是当《最终幻想VIII》中斯考尔和莉诺雅在太空中相偎相别，当《最终幻想X》中提达和尤娜在清澈纯净的湖水中以吻道别之时，总有人会忍不住为此落泪。

实际上除了SQUARE之外，老任的煽情功力也不浅，《火炎纹章》系列的几乎每一部作品中都能找出无数段催人泪下的爱情悲剧来。说到《圣魔光石》中原鲁内斯骑士团团长奥尔森，相信各位FANS一定不会感到陌生吧，虽然他是背叛祖国的大反派，但他对妻子近乎病态的疯狂的爱一定曾经感动过很多人。在第8章《陷阱》中，奥尔森以半个月前和伊弗列姆王子一起被捕的谎言诱骗公主艾瑞可进入陷阱，并以谎言诱使她交出腕轮，后被久经沙场的塞思识破，在被塞思问及为什么要背叛祖国时，奥尔森回答："只要满足了那位大人的心愿，我就能重新回到和妻子一起幸福生活的日子。"后来在第16章《荒废的王都》中，伊弗列姆和塞思的对话揭示出奥尔森的妻子在半年前就因病去世的真相，她的死对奥尔森产生了严重的影响，他就此消沉，终日郁郁寡欢，后来为了复活妻子而相信了被魔王附身的利昂的谎话，背叛了自己的祖国鲁内斯。

游戏中奥尔森对于妻子病态的爱给人留下了深刻的印象，尤其是在第16章中奥尔森抱着已经成为傀儡的妻子自言自语的情节让人感到非常震撼。或许人的身体可以用物质来替代，但人的内心和思想却是无法替代的，每个人正是因为自己独特的思想和感受才会与众不同。企图复活已经逝去的人，这种行为的结果只能是在承受失败的同时，付出更加沉重的代价。然而奥尔森直到最后依然没有明白，在面对着艾瑞可等人苦口婆心的劝说之时，依然大喊着："我决不让你们阻止我们的幸福，我和莫尼卡两人要幸福的生活下去，永远，永远……"，然后倒在了伊弗列姆的剑下。无情不似多情苦，一寸还成千万缕。天涯地角有穷时，只有相思无尽处。奥尔森在游戏中虽然是以反派的形象出现的，但他却并不会和月长石沃尔塔、血碧石阿维等人那样让人感到厌恶，他对已故妻子的情深款款让我们在为这位痴心人的悲惨遭遇感叹的同时，免不了多了一份同情。

除了奥尔森的悲剧爱情外，利昂王子和艾瑞可公主之间那段没有结果的爱情也同样让人印象深刻。温厚老实的古拉德王子爱上了聪明善良的鲁内斯公主，但公主身边伊弗列姆王子的出类拔萃，使得自小因病体弱的古拉德王子产生了自卑之情。在艾瑞可对利昂有限的回忆中，利昂时常发出这样的感叹："要是我也有伊弗列姆那样的身体那该多好啊。"后来利昂之所以会不顾众人的反对开始对圣石的研究，也有出于私心的缘故想通过圣石的研究使自己变得更强来增加自己在艾瑞可心中的地位。

在终章《圣魔光石》中，被魔王蚕食了大部分心志的利昂，最终还是凭借着对艾瑞可的爱和仅存的一点意志，挣扎着突破了魔王的纠缠向公主告白，并向众人坦承了自己的错误。利昂因为自卑和嫉妒，盲目相信了魔王可以帮助自己实现一切愿望的谎言而被吞噬了灵魂，却在最后一刻因为爱的力量而醒悟。然而利昂的内心最终被完全吞噬，魔王借由他的身体成功转世，如果是别的游戏，打倒魔王后可能会出现温柔善良的王子从长眠中苏醒，然后挽着公主的双手一起微笑着奔赴美好未来的结局，但火纹终究是火纹，直到最后一刻奇迹却依然没有发生。艾瑞可握着封印了魔王灵魂的圣石泪如雨下："是不是有了圣石就能真的使利昂复活？"伊弗列姆拍着她的肩膀说："如果那样我们就会犯下和利昂一样的错误。"

忆归期，数归期，梦见虽多相是稀，何日重逢，不再分离？看着游戏中奥尔森与莫尼卡、利昂与艾瑞可的悲剧结局，令人不由感叹。或许正如《橘子女孩》中那句经典的对白所说："如果我知道我所要错过的，那么我将会珍惜我现在拥有的一切。人生不过是得到后失去，然后失而复得的过程。有一些，失去了，仿佛秋天枯萎的花瓣总会有重新开放的机会，而有一些，错过了一时,就会错过一生。"

文/chaos98

GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2006年10月1日

日期	游戏名	厂商	类型
2006年10月12日	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年10月24日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年11月30日	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT



截止统计时间：2006年10月1日

日期	游戏名	厂商	类型
2006年10月3日	FIFA2007	EA	SPG
2006年10月5日	高达 激斗	BANDAINAMCO	ACT
2006年10月10日	枪火 摊牌	ACTIVISION	ACT
2006年10月12日	能量宝石P	CAPCOM	ACT
2006年10月17日	横行霸道 罪恶都市故事	ROCKSTAR	ACT
2006年10月19日	天地之门2 武双传	SCE	RPG
2006年10月23日	荣誉勋章 英雄	EZ	FPS
2006年10月26日	忍道 焰	ACQUIR	ACT
2006年10月26日	皇牌空战X	BANDAINAMCO	STG
2006年10月31日	杀戮地带	SCE	ACT
2006年11月7日	海豹突击队2	SCE	ACT
2006年11月16日	恶代官漫游记	GLOBAL	ACT
2006年11月22日	约束之地	STING	RPG
2006年11月22日	圣女贞德	SCE	SRPG
2006年11月30日	魔界战记	日本一SOFTWARE	SRPG
2006年11月30日	自己的迷宫	Climax	RPG
2006年12月7日	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年12月14日	大战略P2	TAITO	SLG
2006年冬	世界传说 光辉神化	BANDAINAMCO	RPG
2006年	狂野历险XF	SCE	RPG
2006年	索尼克 竞争者	SEGA	ACT
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	胜利十一人10	KONAMI	SPG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
2006年	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	数码武装 传染	KONAMI	FPS
2006年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	宿命传说2	BANDAINAMCO	RPG

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2006年10月1日

发售日	游戏名	厂商	类型
2006年10月3日	FIFA2007	EA	SPG
2006年10月5日	滚滚变色龙	STAR FISH	PUZ
2006年10月19日	激斗！自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年10月26日	暴风传说	BANDAINAMCO	RPG
2006年10月26日	逆转裁判2	CAPCOM	AVG
2006年10月26日	淘金者DS	HUDSON	ACT
2006年10月	世界树的迷宫	ATLUS	RPG
2006年11月2日	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
2006年11月2日	星之卡比DS	任天堂	ACT
2006年11月16日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年11月23日	JUMP究极明星大乱斗	任天堂	ACT
2006年11月30日	游戏王 灵魂召唤师	KONAMI	TAB
2006年11月30日	我们的太阳DS 月光骑士	KONAMI	ARPG
2006年12月7日	口袋棒球9	KONAMI	SPG
2006年12月7日	麻将格斗俱乐部 WIFI版	KONAMI	TAB
2006年12月14日	不可思议的迷宫 风来的西林DS	SEGA	ARPG
2006年12月28日	勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER	SQUARE ENIX	RPG
2006年12月	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年12月	牧场物语 与你一起成长的岛	MMV	SLG
2006年秋	河川垂钓DS	MMV	SPG
2006年冬	流星的洛克人	CAPCOM	RPG
2006年冬	前线任务 FISRT MISSON	SQUARE ENIX	SLG
2006年冬	死神DS 2nd 死神的镇魂歌	SEGA	FTG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	沥青都市2	GAMELOFT	RAC
2006年	陆行鸟与魔法画册	SQUARE ENIX	RPG
2006年	耀西岛2	任天堂	ACT
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	火影忍者 忍列传	TAKARA TOMY	FTG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2007年1月25日	三国志大战DS	SEGA	SLG
2007年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	心跳回忆 GIRL SIDE	KONAMI	AVG
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	神奇世界	SQUARE ENIX	RPG
未定	FF12 亡灵之翼	SQUARE ENIX	RPG
未定	孤岛冒险LOST IN BLUE2	KONAMI	RPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	圣剑传说 玛娜英雄	SQUARE ENIX	RTS

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

这个秋天看来不忧郁不成了，凉宫春日当前任你如何抵御也要拜倒脚下，两款腕表绝对华丽必收。另两款柯南周边也颇具特色，有趣实用且侦探味十足，不过记得不要乱用啊！蔷薇少女和FATE的人气角色作为钥匙环也相当可爱，适合与朋友一起分享。而红色的高达、圣魔钱包则够酷够张扬，禁不住要拿出来炫耀！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！



新款上市

柯南神秘投影钟

¥32 编号:7287

最个性的时计！对准白色、黑色或者纯色墙壁、平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。

柯南秘密侦探笔

¥39 编号:7254

保密必备道具！双笔头，一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



新款上市

圣魔之血钱包

¥25 编号:7276

品质、尺寸和款式与吉翁钱包相同，仿皮质地，做工细致手感柔软。正面为圣魔之血代表性标志，两侧为十字架图案，华丽的血般鲜红色与主题呼应贴切。

高达吉翁公国钱包

¥25 编号:7265

正红色三折钱包，绘有醒目的吉翁公国军标志，黑白红三色的搭配格外乍眼，打开尺寸约为25CM*10.5CM，怀着热血吉翁的骄傲，怎可不配备一个！？



蔷薇少女TRAUMEND钥匙环六件套

¥25 编号:7232

哥德式罗莉的代表典范，水银灯、翠星石、苍星石、雏莓、金丝雀、真红共六位各具韵味的女主角华丽登场，变身小钥匙坠随身陪伴，樱田纯也要羡慕你。

Fate/stay night钥匙环五件套

¥19 编号:7243

精选RIDER、赛芭、樱、伊莉亚、凛五位人气女性角色，Q版形象格外可爱令Fate的冲击力倍增，由他们来点缀你的书包、钥匙，生活每天都多一点华丽





凉宫春日的忧郁腕表B款

¥36 编号:7221

黑色表带，超大的表盘和表带图案与A款相同，表盘图案则是经典的凉宫春日大头鬼脸，形象更加搞笑可爱，让你忍不住一天多看几次时间。

凉宫春日的忧郁腕表A款

¥36 编号:7210

红色宽表带，绘有白黑两色的凉宫春日LOGO、名字和SOS团长字样。表盘图案也为红色系，活力十足的凉宫春日摆出POSE，告诉你目前的准确时刻。



名侦探柯南10周年纪念手表

¥36 编号:7131

●《名侦探柯南》TV版和剧场版动画播映10周年推出的纪念腕表"黄金的时刻"，金属表带，表盘外观和内部机芯的质量都相当不俗。



凉宫春日的忧郁精致钱包

¥26 编号:7209

●凉宫春日团长钱包！黑色柔软质地，两面分别印有作品logo和Q版团长图案，三折打开后尺寸为24*11CM，有拉锁内袋。



哆啦A梦毛绒玩偶

¥25 编号:7175

●看了就想抱一把的超卡哇伊哆啦A梦毛绒玩偶！高约19cm左右，铃铛、口袋和尾巴所有细节均真实还原。

哆啦A梦回力车巴士车



¥29 编号:7197

●真实还原的迷你原巴士车，同样也是回力设计。长长的车厢、凸起的巴士顶棚、车上的哆啦A梦图案都令人觉得亲切万分。同样附带小哆啦A梦玩偶一个。

哆啦A梦回力车救护车



¥29 编号:7186

●车身上印有哆啦A梦图案的白色小救护车，回力传动可实际奔驰！不仅车灯、车内座椅等一应俱全，车门还可以滑动打开，附带小玩偶一个



So COOL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 NOV
11
推广价:15元
COVER
最酷范特西
周杰伦
SoCool
本月颂情赠品
DADA Supreme × 10
LI-NING 001 Retro × 10
总价RMB.5000↑等你来抽
详情见内页
SNEAKERS
型杀鞋款 最新注目报告
Part 1 日本两大寄卖店直击取材 志上完全攻略
Part 2 AIR MAX最强！系列终极提案 光芒再现
Part 3 JUST DO IT最佳典范KOBE BRYANT
Part 4 幻之联名Atmos Vs Mita Sneakers: New Balance M1700
10月下旬全国上市!!